no.334
1988年 6/15
アミューズメント通信
JUNE 15, 1988

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$100.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　〒530 大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル)☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円(送料共)

法人申告所得ランキング2万5千社発表

業務用大手はセガ社、ナムコ、タイトーの順

FC(ファミコン)市場拡大続く

任天堂は安定67位、コナミ工業841位に

毎年五月に発表される法人申告所得のランキングが各業界盛衰のバロメーターのひとつとして話題を集めているが、六十年二月施行の新風営法によるゲーム機営業規制と、それにもかかわらず横行する遊技機賭博などにより、小型AMゲーム機分野はなお厳しい状況にあるが、一部で利益を伸ばした。家庭用TVゲーム、とくに「ファミコン」関係の伸びは一段落したが、今後米国市場での「NES」急伸は必至と見られている。遊園地分野では東京ディズニーランドを経営するオリエンタルランドがますます快調で、今後ともリーダー的役割りを果すと見られている。AM業界が今後の余暇社会に対応できる業界として期待される反面、不合理な法規制などによって発展が阻害されている——とも言えるが、それでも各社はそれぞれ努力の跡を残した。

今回発表されたのは前回同様、四千万円以上の申告所得のあった法人全部で、前回より一七%上回る七万六千三百十九社(前回六万五千二百五十一社)。六十二年十二月末までの一年間に来た決算期をもとに多い順からランキングしたもので、帝国データバンク調べをベースに「週刊ダイヤモンド」と「週刊東洋経済」(いずれも五月二十一日号)などで発表された。本紙ではこれまでと同様「週刊ダイヤモンド」に準拠しつつ、上位二万五千社からAM業界関連分をリストアップした(**下の表**)。

リストに入れていない関連分では、㈱CSK(563位)、グローリー工業㈱(803位)、㈱後楽園スタヂアム(897位)、グローリー商事㈱(1333位)、㈱ナナオ(6605位)がある。

また「ファミコン」ソフト関係では、㈱エニックス(2125位)、㈱ハドソン(2306位)などとなっている。

「ファミコン」は昨年末で国内出荷累計が一千百四十七万台と、家庭用TVゲーム機市場では圧倒的シェアを誇るに至っている。さらに米国仕様機「NES」の需要が急増しており、年内に累計一千万台に迫る勢いとなっている。しかし、「ファミコン」ソフトでも次々と大ヒット作が出る時期は過ぎ、国内市場は一段落してソフトの質が問われる段階に入ってきている。また「ファミコン」ソフトに限らず、昨年末の半導体不足が深刻化しており、AM業界も影響を受けている。

「法人申告所得」とは企業が税務署に申告する税引前利益。しかし必ずしも税込み決算利益と一致するとは限らない。法人申告所得は四千万円以上ある場合、各税務署で公示され、これを民間の信用調査機関がデータとしている。なお発表後に「修正」申告などの例がまれだがありうる。

「変則決算」の多くは決算期の移行によるもの。変則決算の月数に基づき十二ヵ月決算額へと換算してランキングに載せている。

任天堂㈱の六十二年八月期の売上高は千四百二億円(今年八月期は千六百五十億円の見込み)。うちレジャー機器九八%、その他二%で、「レジャー機器」のほとんどが「ファミコン」関係で、国内六八%、海外三二%となっているが、今後輸出は急伸するのが必至と見られている。なお業務用TVゲーム機の占める割合いはわずかで海外のみ。

売上高ではタイトー、セガ社、ナムコで続伸

コナミ工業㈱の六十二年二月期の売上高は百九十億円(今年二月期は二百三十九億円)だが、家庭用八一%、業務用九%、その他一〇%と家庭用ソフトが大部分を占めている。うち米国NES用ソフトは一年間で百倍(構成比では〇・四%から二八・七%へ)と急増しているのが目立つ。

業務用の大手三社の申告所得については、㈱セガ・エンタープライゼス、㈱ナムコ、㈱タイトーの順となった。

セガ社の六十二年四月期の売上高は三百九十五億円(今年四月期は四百七十億円を上回る見込み)で、業務用販売四五%、オペレーション収入二五%、コンシューマー用機器三〇%となっている。一連の"体感ゲーム機"のヒットは大きく、輸出も四五%と高い。同社は今年四月十二日、東証二部に株式を上場した。

ナムコはセガ社より少し早く一月二十七日に東証二部に株式を上場しており、一部へ移行するもようだ。同社の六十二年三月期の売上高は三百十四億九千万円(今年三月期は三百四十九億七千万円)で、売上比率は家庭用ソフト四五%、オペレーション収入四三%、業務用販売七・五%、その他四・五%。家庭用に占める割合いが多いが、今年三月期で業務用販売は一三%に回復している。

タイトーの六十二年三月期の売上高は四百四億四千万円(今年三月期は四百七十八億円)で、オペレーション収入五〇%、業務用販売三〇%、家庭用ソフト一〇%、その他一〇%。今春までの一年間のオペレーション収入(一部推定含む)は、タイトーが二百三十億円、ナムコ百四十一億円、セガ社百二十億円となり、タイトーが最大のオペレーター会社であることに変化はない。業務用ゲーム機の輸出、販売も好調で、同社は東証への上場を計画しているもよう。

以上のほかAMゲーム機関係で好調なのは、㈱ジャレコ、サン電子㈱、テクモ㈱、㈱カプコンなど。リスト以外では㈱SNK(3262位)、㈱テクノスジャパン(4049位)などがあり、これら各社はいずれもFCソフトの販売でも実績がある。㈱ユニバーサルとその関係会社の健闘ぶりはスロットマシン、風営七号機によるもの。シグマ商事㈱は決算期変更によるが、㈱シグマは盛り返した。アイレム販売㈱とデータイースト㈱は七万六千社以内に入らず不振だった。

遊園施設は明昌、泉陽、三精、トーゴで変らず

遊園地関係では東京ディズニーランドを経営する㈱オリエンタルランドが、初期投資による累積赤字を脱して六十一年三月決算以来、所得倍増の勢いで、安定成長が見込まれる。遊園施設関係では、明昌(明昌特殊産業㈱と㈱岡本製作所)、泉陽(泉陽興業㈱と泉陽機工㈱)、三精輸送機㈱、㈱トーゴ(28545位、一億二千万円、七月期)という順になった。小型乗物機を持つ日邦産業㈱は回復した。カラオケでは㈱第一興商の伸びが目立った。

本紙ランキングでは㈱日本コインコを補ったが、漏れている面もありうる。

総合順位	社名	62年申告所得(百万円)	決算月	61年申告所得(百万円)	増減率(%)
67	任天堂㈱	46,835	8	43,367	8.0
424	㈱オリエンタルランド	8,938	3	3,953	126.1
841	コナミ工業㈱	4,421	2	5,085	▲13.1
890	㈱セガ・エンタープライゼス	4,160	4	3,273	27.1
975	㈱第一興商	3,785	3	1,858	103.7
1213	㈱ナムコ	2,979	3	変 3,791	▲21.4
1591	㈱タイトー	2,258	3	2,268	▲0.4
1887	㈱よみうりランド	1,868	3	1,179	58.4
1908	㈱ジャレコ	1,846	3	1,350	36.7
2028	㈱ユニバーサル	1,745	2	507	244.2
2097	明昌特殊産業㈱	1,686	1	1,802	▲6.4
2320	加賀電子㈱	1,511	3	1,775	▲14.9
2322	サン電子㈱	1,510	3	1,638	▲7.8
2353	日本ブランズウィック㈱	1,490	11	804	85.3
4002	ユニバーサル販売㈱	880	4	2,401	▲63.3
4514	日本ドリーム観光㈱	778	1	343	126.8
5334	長島観光開発㈱	654	2	1,055	▲38.0
5718	泉陽興業㈱	608	4	1,510	▲59.7
6230	三精輸送機㈱	558	1	1,094	▲49.0
7607	テクモ㈱	460	3	変 398	15.6
8100	㈱日本コインコ	変 434	3	811	▲46.5
8871	須貝興行㈱	398	3	168	136.9
9210	日邦産業㈱	382	3	63	506.3
9269	㈱トーケン	380	4	389	▲2.3
9953	ジョイパック・レジャー㈱	354	3	67	428.4
10363	㈱エキスポランド	338	3	126	168.3
10470	アルユメ㈱	335	10	610	▲45.1
13778	東映通信工業㈱	255	12	変 97	162.9
14881	㈱カプコン	235	12	202	16.3
15373	㈱シグマ	228	5	54	322.2
15459	泉陽機工㈱	227	4	204	11.3
18225	㈱岡本製作所	192	3	178	7.9
18275	シグマ商事㈱	変 191	5	164	16.5
18364	㈱神戸ポートピアランド	190	3	131	45.0
19282	㈱マタハリー電気商会	181	11	160	13.1
20914	㈱コインゲーム	166	9	144	15.3
22522	㈱東京サマーランド	154	12	195	▲21.0
23420	コナミ㈱	148	2	543	▲72.7
24091	㈱琥珀	144	9	146	▲1.4

上の表は全国法人所得ランキング2万5千社のうちAM業界関連分。「変」は変則決算分

岐阜ゲーム機OP協第4回総会
牧氏が新会長に
「加盟店標章」作成、配布へ

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜市、真鍋巧会長、会員五十四社）では五月十七日、岐阜市内の岐阜グランドホテルで第四回通常総会を開き、役員改選により副会長の牧勲氏を新会長に選任したほか、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認した。

同総会には会員二十社が出席。冒頭、真鍋会長が「当協会は設立五年目を迎えるが、これまで着実に歩んできた」と挨拶し、また「設立以来会長職を務めてきたが、会長職にこれ以上長くとどまると、個人のカラーが出たり協会のより新たな発展への支障が生じてくるなど、デメリットも多いと思う。そこで理事会の了解のもと、会長職を退くことにした」と辞意を表明した。

続いて来ひんとして出席した岐阜県警防犯少年課の小椋仁美課長補佐が挨拶に立ち、「ゲーム機は子どもの純真な遊びが原点になっていると考えるが、本来悪くないゲーム機が賭博や非行など社会的な問題に巻き込まれているため、イメージが悪くなっている」とし、「四月末現在で県下に八号許可店が二百七十三店あり、当協会に未加入の店が大半なので加入促進を望みたい。〝賭博をしている者を加入させる必要はない〟との意見もあるかと思うが、不健全なものを排除する意味において、灰色であっても少しでも良い面があれば入会させて指導しながら、組織強化を図ってほしい。そしてゲーム業界が早く社会的に認知され、信用を得るようになることを期待する」と語った。

また同協会顧問の白橋国弘氏は「ゲーム場に対する社会的な先入観をふっしょくするには、大変な努力が要るだろうが、さらに結束して進んでほしい」と挨拶した。

六十二年度事業報告案および収支決算案、六十三年度予算案ならびに事業計画案は、異議なく承認された。事業計画については次のとおり。

①健全営業推進と社会的認知への努力＝賭博性の高い機械の使用自粛、法の遵守など。②関係諸団体との相互理解、信頼関係の強化。③組織の強化。④協会運営円滑化の推進＝「賛助システム」「協賛商社制度」の推進。

役員の改選は任期満了に伴うもので、改選に先立ち役員数を三名増やして十三名とすることを承認。新役員は推薦により選任され、新理事の中から新会長と監事が選ばれた。なお副会長については後日の理事会（五月二十四日）で互選され、その結果、新役員態勢は次のとおりとなった。

会長＝牧勲氏（東海工房社）。副会長＝友近照孝氏（有友近商会）、今井孝治氏（ヒダゲーム）。

理事＝生平実氏（㈱セガ・エンタープライゼス）、大前理枝氏（㈱中部特機販売）、河田千里氏（有マスター商会）、川出茂夫氏（川出商事）、篠田修平氏（Y・Pエンゼル）、二宮満宣氏（名陽商事㈱）、真鍋巧氏（岐阜特機㈱）、真鍋正氏（㈱ナムコ）、村瀬正勝氏（岐阜西システムサービス）。

監事＝三浦保夫氏（㈱サンスイ）。

牧会長は就任に当たり「会員の皆様の協力を得ながら、さらに充実した独自の協会運営を進めていきたい」と挨拶し、同総会を終了した。

なお新役員による第一回目の理事会が五月二十四日、同協会事務局で開かれ、副会長二名を選任したほか、委員会について、これまでの広報第一委員会（業界向け）、広報第二委員会（一般向け）、組織強化委員会の三つに新しく「財務委員会」を加え、各委員会のメンバーを決めた。また同協会員であることを示す金属製「加盟店標章」を作成し、会員の直営店用に有料（五千円）で貸与することを決め、その貸与方法などを検討した。

写真は岐阜県ゲーム機OP協第四回総会にて。右は同協会「加盟店標章」、円内は牧勲新会長（下）と県警の小椋課長補佐

三重AMOP協第4回総会
地元催しに参加
不良マシンは設置しないと確認

松本　静雄会長

三重県アミューズメントオペレーター協会（事務局玉城町、松本静雄会長、会員二十四社）では五月十日、玉城町の「パールクイン」で第四回定期総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認した。

同総会には委任状八社を含む二十三社が出席。松本会長が挨拶した後、議事に入り、六十二年度事業報告案および収支決算案、六十三年度事業計画案ならびに収支予算案が、いずれも原案どおり異議なく承認された。そのうち事業計画については次のとおり。

①組織の拡充＝未加入業者への加入促進。②会員相互の親睦と基盤の確立＝先進地のゲーム場視察や研修旅行の実施。③健全娯楽営業の確立＝不良マシンは買わない、設置しない。④協会のPR＝六日開催「三重県交通安全フェスティバル」への参加（同協会では一昨年からゲームコーナーを設置、運営）。⑤各自治体が開くさまざまなイベントへの参加＝積極的に企画を検討。

群馬健娯協が第5回総会
役員態勢を強化
福祉施設へゲーム機寄贈も計画

群馬県健全娯楽業協会（事務局高崎市、吉村敬一郎会長、会員二十一社）では五月二十三日、伊香保温泉の山陽ホテルで第五回通常総会を開き、役員改選により吉村会長を再任、また事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認した。

同総会には十三社が出席。冒頭挨拶に立った吉村会長は「今回で五回目の総会を迎えるが、振り返ってみると新風営法への対応を中心に夢中でやってきた。今後は社会に役立つようなことに本腰を入れていきたい」と述べた。

来ひんとして出席した県警防犯部の倉田義夫係長は「県内ではゲーム喫茶での賭博、スナックでの売春が増加傾向にある。賭博については、昨年は全国で九百九十件を検挙し、県内では十一店、百九十人を検挙したが、まだ減っていないので六月以降、さらに厳しく取り締まっていく。なお賭博行為が発覚するのは、一般人の通報と家族からの訴えによることが多い。一般人は健全なゲーム場と賭博店との区別ができないようなので、健全な店を認識してもらうためにも、さまざまな協力を願いたい」と語った。

群馬県警の倉田係長

県防犯協会の西沢専務

またAOUの梅原靖三会長は「ゲーム機業界の健全化のために、全国の業者が連帯して取組んでいかなければならない」と述べ、AOUの（主に各委員の）活動について説明した。このほか県防犯協会の西沢槌三専務理事からも「地域社会のためになるよう青少年の健全育成に協力を」と挨拶があった。

六十二年度事業報告案および収支決算案は、いずれも異議なく承認された。

六十三年度事業計画案については吉村会長から提案があり、組織強化、福祉施設へのゲーム機寄贈、会員相互の親睦を深めること——などを骨子として承認された。またこれに伴う予算案についても承認となった。

役員の改選は任期満了に伴うもので、副会長を一名増やし三名とする執行部案が承認され、新役員態勢は次のとおりとなった（なお今回から新たに「筆頭理事」が設けられた）。

会長＝吉村敬一郎氏（メキシコゴラク）。副会長＝安井喜一郎氏（安井商事）、長井日本機氏（有スターリース）、山田孝夫氏（ヤマダビデオ）。

筆頭理事＝里見治臣氏（北関東サトミ）。理事＝二ノ宮範夫氏（アトムレジャー企画）、長谷川邦夫氏（長谷川ゲーム）、高橋誠二氏（㈱ナムコ）、上沢一郎氏（㈱タイトー）、小幡正志氏（㈱セガ・エンタープライゼス）。

会計＝清水正夫氏（㈱フジユーエン）。監事＝大鹿稔氏（サニー商事）、伊能正和氏（㈱虎屋）。

再任となった吉村会長は「会員の期待に沿えるような協会作りに努めていきたい」と挨拶した。

総会終了後は懇親会が開かれた。

群馬県健娯協会第5回通常総会にて。上の写真は（左から）安井副会長、梅原AOU会長、吉村会長、長井、山田両副会長

京都健娯協の第30回理事会
理事2名が交代
府防犯協会から感謝状贈呈

京都府健全娯楽業協会（事務局京都市、玉村勝美会長）では五月二十一日、京都市の京都タワーで第三十回理事会を開き、二名の理事の交代を承認した。

佐々木清孝理事（アイレム㈱京都営業所）の辞任に伴い谷保夫氏（同）が、また松平敏夫理事（㈱タイトー京都営業所）の社内異動により木下博文氏が、それぞれ新理事として承認された。

また垣内商会と㈱タックの二社から退会の申し出があり、了承した。

このほかAOU第十四回理事会（四月二十日）の内容の説明、また京都府防犯協会連合会が設立四十周年を迎えるに当たり、同連合会から同協会へ感謝状が贈られたとの報告などがあった。

役員ほぼ全員を再任
JAPEA第8回通常総会、末佐専務は退任

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、正会員四十五社、JAPEA）では五月十八日、石川・加賀のホテル百万石で第八回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算などの承認手続きをしたほか、任期満了に伴う役員改選を行ない、末佐喜一専務理事の退任など了承した。

同総会には委任状十五社を含む正会員四十四社が出席。冒頭、山田会長が、「今期をふり返ると役員、会員の協力により財政的にも安定し、事業活動も次第に活発になってきた。（遊園施設に関わる）事故対策や、建設省、昇降機安全センターとの折衝、他団体との共催なども会員の協力によって進めることができた。お礼申し上げる」と挨拶し、同会長が議長となって議案審議に入った。

六十二年度事業報告案および収支決算案は、当日配布された資料に基づき事務局がほぼ全文朗読し、異議なく承認された。うち事業報告では各会合の議題や催し既要が掲げられているが、会合の内容については機関誌に頼っているもようである。決算では会費、ショー収入など二千百八十万円と前期繰越金千三百八十五万円（計三千五百六十五万円）に対し、支出二千二百五十万円で、当期繰越剰余金は千三百十万円、資産は三千三百二十万円となっているが、単年度では七十五万円の赤字。

任期満了に伴う役員改選については、一部会員から「業界はいろいろ重要な事柄を抱えているので、現役員の再任を望む」との提案が出され、賛成多数で全役員留任が承認された。また欠員となっている理事一名（理事会では末佐専務の退任を前提にして、その他の全役員留任の方針を決め、欠員については小宮監事を理事に、渋川氏を監事にすることとしていた）については理事会に一任することで承認された。約五分間、理事会が行なわれた後、次のとおりの役員が選任されたことが発表された。

会長＝山田三郎氏（泉陽興業㈱、泉陽機工㈱、㈱エキスポランド）、副会長＝平賀文夫氏（三精輸送機㈱）、山田俊夫氏（㈱トーゴ）、常務理事＝尾崎悦幸氏。

理事＝友永勝氏（㈱大阪テント）、加藤克彦氏（加藤工業㈱）、土井照子氏（関西娯楽㈱）、小宮正実氏（㈱小宮スポーツセンター）、鬼頭雅美知氏（三和鉄工㈱）、森政行氏（昭和鉄工㈱）、遠藤栄氏（日本娯楽機㈱）、永楽藤八氏（豊栄産業㈱）、真砂光生氏（真砂工業㈱）、若園一夫氏（明昌特殊産業㈱）。

監事＝粂実氏（久竹娯楽㈱）、渋川隆昭氏（㈱渋川商店）。

なお山田会長は全役員の就任承諾を得たことを念のため付け加えた。

引続き六十三年度事業計画案ならびに収支予算案について、事務局が朗読、説明を加え、異議なく承認された。予算では関西支部費が三十万円のまとまっており、給料が三人分から二人分に減っている。

同協会では、建設省が遊園施設に関する事故対策を迫ってきているのに対し、理事会に「運行管理者・運転者教育指導対策委員会」を設けて対応しているもようであるが、これらに関する具体的な説明は行なわれなかった。

総会を締めくくるに当たり、山田会長は「安全対策について昇降機安全センターに対する行政指導が行き過ぎないよう行政当局と調整を図りたい。（委託営業での）歩率問題については協会で団結し強い姿勢で臨むべきと考える。（協会として各地の）イベントへの参加を積極化したり、独自のショーを開催できるようイベント委員会で検討している」など語った。

末佐専務の退任について、山田会長は「勇退したいとの意思が強く、本総会を限りに退任することになった。長年、協会のために活動してこられた同氏に退職金（百万円）と記念品を贈り、感謝の意を表したい」と述べ、末佐氏はこれに対しお礼を述べた。

JAPEA第8回通常総会（上の写真）と同・懇親会での記念写真

退任する末佐専務と握手する山田会長

セガ社会長、CSK社長の
大川氏藍綬褒章
コンピューターサービスの業績で

大川　功氏

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）代表取締役会長でもある、㈱CSK（本社東京）の代表取締役社長、大川功氏が四月二十九日付で藍綬褒章を賜った。セガ社ではとくにコメントを出していない。

大川氏の受章は、CSK（旧・コンピューターサービス㈱）の業績によるもので、大川氏は「当初わが国に未確立だった情報処理サービス産業の基盤確立を果した当社の活動が評価され、会社を代表して私が受章することになった」と、受章の喜びを語っている。

大川氏は大正十五年五月生まれ。大阪府出身。昭和二十三年に早大電子工学科卒、三十七年に大阪計算代行㈱取締役、四十一年に㈱日本計算センター取締役大阪営業所長、四十三年十月にコンピューターサービス㈱（現CSK）を大阪で設立、代表取締役社長。五十九年四月にセガ社代表取締役会長（兼任）。現在CSKは子会社や関連会社など十六社を擁しており、各社の代表役員などを兼任している。

六十年㈳ニュービジネス協議会・常任理事、六十二年には同副会長に就任している。

スイスのインタミン社
日本での子会社
インタミン・ジャパン発足

遊園施設の国際的メーカーとして知られるインタミン社（本社スイス、ラインホルト・スピルディーナー社長）の子会社として、このほどインタミン・ジャパン㈱（本社東京、同社長）が設立され、インタミン社製品の日本での販売を開始した。

インタミン級の国際的メーカーは欧州にいくつかあるが、日本に子会社を設けたのはこれが初めて。ドル安などを背景に日本市場の積極的開拓を狙うものとみられている。

スイスのインタミン社はフリーエンバッハの本社のもと、チューリッヒに販売子会社を持つほか、米国に二ヵ所子会社を持ち、世界的なマーケティングを行なっている。取扱い品目は「フリーフォール」など自社製品、同社が販売権を持つ欧州のシュワルツコフ社（西ドイツ）、ワーグナー・バイロ社（オーストリア）などの製品など多岐にわたっている。日本でもこれら各社製品がこれまで川鉄商事㈱（本社東京、宇佐美泰輔社長）を通じて有力遊園地に導入されてきた実績がある。

インタミン・ジャパンは四月十八日、スイスのインタミン社の一〇〇%子会社として設立され、副社長には川鉄商事の元機械課長で遊園施設の輸入、販売に携わってきた田中武氏が就任した。スピルディーナー社長は取締役、田中武副社長は代表取締役となっている。

同社は日本でのインタミン社製遊園施設の輸入、販売を行なう。

インタミン・ジャパン㈱＝東京都渋谷区渋谷一丁目二十二の十、☎七九七—三一二五。

特許・実用新案 出願公告・公開
（5月16日〜31日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

五月二十一日＝「飛行物体などの投影画像の炎上表現方法」、㈱タイトー（東京）、63—24705、53—113957。「レーシングゲーム装置」、トミー工業㈱（東京）、63—24706、55—13953。

五月三十一日＝「電子ゲーム装置」＝カシオ計算機㈱（東京）、63—26664、56—113274。

実用新案出願公告

五月十八日＝「ロボット本体、遊戯機械本体又はその他の被駆動体を駆動するための駆動装置」、㈱ナムコ（東京）、63—175511、55—39471。「高所遊覧用乗物装置」、泉陽機工㈱（大阪）、63—175513、56—197782。「アップダウンリフト」、泉陽興業㈱、63—17514、56—112028。

五月二十七日＝「スロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、63—19097、56—126542。「スロットマシン用リール」、同、63—19098、56—184306。

特許出願公開

五月二十日＝「ビデオゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、63—115582、61—47373。「垂直回転型遊戯機械における新機種」、平泉勤也（大阪）、63—115583、61—261670。

五月二十四日＝「運転ゲーム機」、三村建治（東京）、63—119788、61—265582。「ゲーム機用カートリッジのアダプタ」、任天堂㈱（京都）、63—119789、61—266079。

五月二十八日＝「ルーレット遊戯装置」、シグマ商事㈱（東京）、63—122572〜4㊞、61—271564〜6。

五月三十一日＝「業務用立体画像ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、63—127777、61—273388。

実用新案出願公開

五月十八日＝「遊戯具」、コナミ工業㈱（東京）、63—74175、61—167490。「テレビゲーム用マットスイッチ」、㈱バンダイ（東京）、63—74178、61—169438。

五月二十一日＝「スロットマシン」、里見治（東京）、63—77092㊞、62—113981。

ナムコの取締役 担当機構改革と役員異動

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では五月二十三日の取締役会で機構改革およびこれに伴なう人事異動を決め、六月一日から実施することになった。

機構改革は取締役が担当する部門についてで、①営業販売担当を廃止、営業担当（営業部）および販売担当（商品部、販売部、ナムコット事業部、外国事業部を統括）をそれぞれ新設する、②社長室担当（社長室、関連事業部、知的所有権室を統括）を設ける、③企画事業室担当（企画事業室）を設ける、④新たに関連事業部（関係会社管理の統括を行なう）を設ける——というもの。異動後の役職名は次のとおり（カッコ内は旧職）。

専務取締役兼社長室担当兼開発担当兼社長室長＝真鍋正氏（専務取締役兼開発担当兼社長室長）、専務取締役兼企画事業室担当＝市川涛雄氏（専務取締役）。

常務取締役兼販売担当兼ナムコット事業部長兼外国事業部長＝高木慶治氏（常務取締役兼営業販売担当兼ナムコット事業部長兼外国事業部長）。

取締役販売部長＝市瀬龍雄氏（取締役社長室部長）、取締役関連事業部長＝橋口隆二氏（取締役販売部長）。営業担当代理兼営業部長＝橘正裕氏（営業部長）。

なお同社では五月二十三日、同社の今年三月末締め決算案と、六月二十九日の定時株主総会を経て選任する役員について次のとおり明らかにした。

新任取締役＝橘正裕営業担当代理兼営業部長、大塚毅経理部長、西山勝人事部長、浅田安彦開発一部長。

新任監査役＝山田茂氏（取締役監査室長）。

コナミ工業の役員異動
新任取締役5名
退任2名はコナミ興産へ異動

コナミ工業㈱（本社神戸、菱川文博社長）は五月二十六日の定時株主総会ならびに取締役会で、任期満了に伴なう役員改選を行ない、その結果佐々木常務、山村法務室長が取締役を退任しコナミ興産㈱（昨年十二月設立）の経営に専念することになり、新たに五名の取締役が就任した。

新任取締役の略歴は次のとおり。

藤田昌弘氏は昭和七年生まれ、三十年に神戸銀行（現太陽神戸銀行）入行、六十年十一月にコナミ工業入社、総務部長、社長室長を経て今年二月から総務部長。今井中（はじめ）氏は七年生まれ、三十年に協和銀行入行、六十年七月にコナミ㈱入社、営業本部長、六十一年コナミ㈱取締役、六十二年九月からコナミ工業の海外事業部長。山口次雄氏は二十四年生まれ、五十一年十月に入社、六十二年二月に開発第一部次長、同九月に開発部長。矢野一夫氏は十四年生まれ、三十三年に大和ミシン製造㈱入社、六十年一月コナミ工業入社、資材課長、同四月に生産管理部長。

取締役　妹尾敏夫氏

妹尾敏夫氏は十一年生まれ、兵庫県警を経て五十九年十一月にコナミ工業入社、社長室次長、六十年八月コナミ㈱に出向、大阪支店長、六十一年三月に同営業部長。

新役員態勢は次のとおりで、妹尾氏はコナミ工業としては非常勤取締役となる。

代表取締役会長＝上月景正氏、同社長＝菱川文博氏。

取締役・経理部長＝藤本昭二氏、同・LSIデザインセンター部長＝上月景彦氏。

取締役・総務部長＝藤田昌弘氏、同・海外事業部長＝今井中氏、同・開発部長＝山口次郎氏、同・生産管理部長＝矢野一夫氏、同・コナミ㈱営業部長＝妹尾敏夫氏（以上五名新任）。

常勤監査役＝井上更明氏、非常勤監査役＝林恭造氏、久保井一匡氏。

▽退任　佐々木正氏（常務取締役）、山村敏雄氏（取締役法務室長）。

論潮
半導体不足

産業のコメと言われる半導体が品不足傾向を見せ始めてから、すでに半年以上になる。とくに製造段階でメモリーを入力するマスクROMはゲーム機（業務用、家庭用とも）では必需品だっただけに、生産計画にも大きな影響を与えている。この傾向は昨年秋ごろから始まり、マスクROMは二、三週間の納期が二倍以上に延期されるという状態が続いている。

そのため代替品として紫外線でメモリーを消去し再びメモリーを書き込めるEPROMや、後にメモリーを書き込むPROMがしばしば使用されている。これらはマスクROMと比べて、価格がもともと二倍程度と高いが、品薄状態の中でさらに高くなっているという。

ROMだけではない。スタティックRAMも品不足で、いよいよ生産計画に深刻な影響を与えつつある。ダイナミックRAM（DRAM）、ロジックICも例外ではなく半導体メーカーも悩んでいる。これらはいわゆる日米半導体摩擦から来る日本製IC生産の抑制が大きな原因となっており、なお長期化する見通しだ（ちなみに米国半導体メーカー協会によると、八八年の需要予測は三〇％増で、日本製ICが全需要の八〇％をまかなっているとされている）。

業務用TVゲーム基板や家庭用ROMカートリッジの国際市場への供給面において、こうした半導体不足は生産計画だけでなく、マーケティングにも影響を及ぼす。これらはコストアップになるので、円高ドル安の外為事情を背景に、いくら輸出しても利益が少なくなる、という状況も生み出す（海外での販売価格を上げればよいが、値上げはそう容易ではない）。

しかし幸か不幸か、国内での需要は業務用、家庭用とも下降線をたどっており、ヒット作を除いて半導体不足はそう深刻ではない、と言われる。もしこれが、オペレーション収入の下落が原因でオペレーターの製品購入力が落ちているなら、もっと深刻で不幸なことと言わねばならない。

テクノスター社がコアランドに吸収
安田氏はコアランドの常務に

コアランド・安田則雄常務

㈱テクノスター（本社横浜、安田則雄社長）がこのほど実質的にコアランドテクノロジー㈱（本社東京、松田規義社長）に吸収合併され、安田氏はコアランドの常務に就任した。安田氏は元セガ社の開発部長で、六十一年四月に退任、テクノスターを設立、コアランドなどと業務用TVゲーム機の開発を進めてきたが、このほどコアランドと一体化することになったもの（形式的にテクノスターは休眠会社となる）。

五月十二日付の株主総会および取締役会でこの異動は決定された。これによるコアランドの現役員は次のとおりとなっている。

代表取締役社長＝松田規義氏。取締役副社長＝星和弘氏、同常務・R&D統括本部長＝安田則雄氏（新任）、同常務・R&D担当＝磯村信義氏、同（非常勤）＝井坂宏志氏。

監査役（非常勤）＝松田進氏。

同社ではまもなく「サイバータンク」（二人用）を完成させ、㈱タイトーを通じて出荷する予定である。

TVアニメ番組提供など
セガ社玩具充実
「超音戦士ボーグマン」で

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、TVアニメ「超音戦士ボーグマン」のTV番組提供とともに、これに伴うキャラクター商品「バトルフィギュアシリーズ」四点と「ソニックバズーカ」を六月一日から発売した。

これは同社TOY商品の今年のメインアイテムとなっているもの。TVアニメ「超音戦士ボーグマン」はNTV系全国十三局で四月十二日以降、毎週三十分番組として放映（日本、読売など四局は水曜の午後五時から）されている。

セガ社ではこのTVアニメ番組を提供するとともに、主人公たちとキャラクター化した玩具「バトルフィギュアシリーズ」四点（各二千四百円）と、副主人公の携帯武器を玩具化した「ソニックバズーカ」（三千八百円）を発売している。後者はピンポン玉の大きさの弾丸を発射して楽しむ。

セガ社TOY「バトルフィギュアシリーズ」

セガ社TOYの「ソニックバズーカ」

訂正　前号9めんのタイトーの機構改革の記事、見出し中の「営業総括本部」は正しくは「営業統括本部」で、総括とあるのは統括の間違いでした。

ワールドリース社倒産
アイザックス社で営業継続

民間の信用調査機関の調べによると、㈲ワールドリースコーポレーション（本社神奈川県小田原市、相沢祥喜社長）が五月七日、小田原信金（蛍田）で二回目の不渡りを出した。

同社は五十一年三月に設立されたゲーム機基板、遊園施設、両替機などの販売、リース会社。昨年三月に㈱アイザックス・コーポレーションを設立し、業務を移していたが不良債権のため倒産したもの。負債総額一億三千万円とのこと。なおアイザックスとして営業は継続中。

また**総合商事㈱**（本社大阪市南区、鳥井一夫社長）が四月三十日に不動信金（本店）などで二回目の不渡りを出している。

同社は五十五年四月に設立されたゲーム機基板などの販売会社。㈱ウッドプレイス（本紙第329号既報）倒産により今回の事態となったが、営業は継続中とのこと。負債は約八千万円。

このほか**ナスカ興業㈱**（本社東京都多摩市、村野英夫社長）が二回不渡りを出し、五月七日に銀行取引停止となっている。五十三年設立、五十八年に業務用ビデオ装置の販売に着手、六十一年から空気清浄器や卓上型クイズマシンを販売していた。負債約八千万円で営業継続中。

また**㈱ワセダ**（本社香川県木田郡牟礼町、熊田昌弘社長）が二回不渡りを出し、五月十日に銀行取引停止となった。五十三年設立で、SCなどにプールやウォータースライダーを製造、販売していた。負債約一億一千万円とされている。

事務所開設

三和電子㈱・大阪営業所＝大阪市東成区神路二の四の一、☎九七三－一三七一、山本靖所長。

社名変更

㈱ダイフレックス（旧・大和高分子工業㈱）＝東京都千代田区平河町二の四の十六、平河中央ビル、☎二六五－二七一一、三浦慶政社長（七月一日から）。

法人に改組

㈲矢沢商会（旧・矢沢商会）＝静岡県焼津市焼津二の十の二十、中野ビル、☎（〇五四六）二九－七七五二、矢沢繁社長。

第3セクター方式による遊園地
マリンパーク山田
岩手県山田町に、施設はすべて明昌製

陸中海岸国立公園の山田（岩手県下閉伊郡山田町）に、第三セクター方式による遊園地「マリンパーク山田」が四月三十日、オープンした。遊園施設は大観覧車など約十種類で、すべて明昌特殊産業㈱（本社大阪、福田三徳社長）からの買いとりとなっている。

同遊園地は陸中海岸では初の本格的遊園地で、山田町を中心に県内外三十七社の企業から出資を得て、㈱陸中山田マリンパーク（福士弥兵衛社長＝同町長）を設立、県の船越家族旅行村の隣接地を都市公園区域として用地確保、同用地内に昨年十月から建設を進めていたもの。

同園で最も目立つ遊園施設は高さ五十㍍、直径四十七㍍の大観覧車で、四人乗りのゴンドラが三十あり、山田、船越の両湾が一望できる。昨年仙台で開かれた東北博で使用された後、同園に買い取られた。

このほか、最大六〇度スイングする四十人乗りの海賊船「ツインドラゴン」、SL風の電車「弁慶号列車」、一周五百㍍のモノレール「スカイジェット」、高架レール上を進む「サイクルライダー」、回転ブランコ「スーパーチェア」、ロータリー「トラバント」、立体映画「シネ2000」などあり、本格的遊園地としての施設を備えている。

営業期間は四月から十一月まで（大観覧車など一部は通年）、毎日午前九時から午後五時まで。初年度は十万人の入場を見込んでいる。

写真は「マリンパーク山田」のオープニング・スナップから「ツインドラゴン」（左）など

ASICを応用、超大型集積を可能に
カプコンが新方式基板
CPSによる新ゲーム、6月下旬に発表予定

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）ではこのほど、同社独自の大容量集積回路ASIC（特定用途向けIC）の開発に成功、これをもとにした同社初のマザーボードシステムを発表することになり、六月二十四日東京で、二十七日大阪でそれぞれ開く同社プライベートショーで明らかにすることになった。

同社ASICは、従来なら十二枚の基板となるものを、二個の半導体に集積したもので、もちろんカスタムメイド。これを用いたTVゲーム機として「ロストワールド」（海外名「フォゴトンワールド」）をまず発表する。なお同社ASICについては、米国でのディストリビューター会合（五月十三－十五日、アトランチックシチー郊外）で先に発表されている（本号「海外の話題」参照）。

同社ASICをもとにしたマザーボードシステムは、当面「CPS」（カプコンシステム）と呼ばれており、「ロストワールド」に続き、「大魔界村」が予定されている。

大レ協第9回総会で改選
理事長に田中氏
峯久氏は理事にとどまる

田中　熊雄氏

大阪レジャー機器協（事務局大阪、峯久理事長、組合員十八社）では五月十六日、三重・鳥羽のエクシブ鳥羽にて第九回定時総会を開き、任期満了に伴なう役員改選を行ない（六月四日の理事会を経て）新理事長に田中熊雄氏（㈱マルキプレイタウン）を選任した。

同総会は田中副会長が議長となって進行、事業年度の移り変わりに伴う事業報告案と会計報告案を承認、また事業計画案と会計予算案を承認した後、任期満了に伴う役員改選を行ない、その結果新役員態勢は次のとおりとなった。

理事長＝田中熊雄氏、副理事長＝道風敏明氏（有）淀企業）、松下実人氏（ナショナル商事㈱）、専務理事＝高橋靖和氏（富貴商会）、理事＝峯久氏（峯興業㈲）。

監事＝曽久雄氏（駒川ゲームセンター）。

峯氏は大レ協が五十五年二月に設立されて以来八年三ヵ月の間、理事長を務めてきた。

島根AMOP協・第3回総会
役員は全員留任
防犯協会の活動参加決める

島根県アミューズメント・オペレーター協会（事務局安来市、福田照三会長、会員十一社）では五月十八日、松江市内の島根県民会館で第三回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認。また役員改選の結果、全役員が留任となった。

同総会には八社が出席。六十二年度事業報告および収支決算案、六十三年度事業計画案ならびに収支予算案は、いずれも異議なく承認された。そのうち事業計画については県の防犯協会の催しに随時協力参加するなど、対外的活動を活発化することと、遊技機賭博の撲滅と健全営業の推進、AOUの取り組みへの積極的協力——などを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うものだが、出席会員の要望により全役員が留任となった。なお理事の㈱ナムコ松江営業所長は異動により、笠松雅夫氏になったため、同氏の理事選任を了承した。

このほか「六十三年度AOUステッカー」を配布し、相互に情報交換を行なった。

SC遊園が通産省に
間接税で意見書
子どもの消費課税に疑問など

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長）では四月二十八日付で、新型間接税に関して、百貨店やスーパーなどでの遊戯場経営に対し課税するのは実務的に困難であるとする「意見書」を、通産省・サービス産業室の北畑隆生室長あてに提出した。

これは「新型間接税（通称「新消費税」）に関する意見書」と題する文書で、百貨店やスーパーなどでの遊戯場経営を行なうオペレーターとしての疑問点などをまとめたもの。

主な内容は、①国民すべてが消費、サービスに対して税負担するとしているが、子どもにも負担させるのには疑問がある、②一般に遊戯場施設の利用単価は十円、百円の単位であり、税率を掛けた端数を徴収するのは困難である、③しかもその大半が硬貨式自動機械なので困難さが加わる、④利用客を免税にすると事業者（オペレーター）に負担がかかることになるので、大蔵省試算にある「税込み処理」を求める——となっている。

タツミ・スポーツセンター
若者向けに改装
タツミ娯楽が地域社会に還元

㈲タツミ娯楽（本社栃木県日光市、入江昭造社長）ではこのほど、同社運営スポーツ施設「タツミスポーツセンター」（日光市野口十文字下）の改装を終え、四月二十日、関係者多数を招いて新装披露パーティーを開いた。

同センターは五年前にオープンしたもので、体育館、アミューズメント館、バッティングセンターなどで構成されている総合的な施設。今回体育館の一部とアミューズメント館の建て替え、バッティングセンターの全面改装が、約八千万円を投じて行なわれた。

アミューズメント館は二階建てのL字型建物で、フロア面積は一、二階合わせて約五千五百平方㍍ある。一階にゲーム機（アップライト型とコックピット型TVゲーム、メダルゲーム機が中心）を約四十台、ビリヤード台七台、電子ダーツ二台を設置。二階は「オートテニスマシン」一台と〝ファッション卓球コーナー〟が設けられている。

体育館はテニス、バスケットボール、バレーボール、バトミントンの各コートがあり、バッティングセンターには十台のピッチングマシンを設置している。なおテニスマシンとピッチングマシンは、セガ社のプリペイドカードシステムを採用。

入江社長は「カードシステムは好評で、二千円カードがよく売れる。テニスマシンとピッチングマシンの台数を多くしなかったのは、適当な待ち時間を作り、その間にゲームを楽しんでもらうことを考えた」とし、「今回の改装で若者の感覚に合ったスポーツセンターにして、集客力のアップを図ることをめざした」と語っている。

披露パーティーは体育館で開かれ、入江社長の挨拶に続き、日光市の斉藤喜蔵市長、AM業界から㈱中外アソシエーツの梶格康社長（茨城県AMOP協会会長）らが祝辞を述べた。また日光市の青少年スポーツ育成のためにと、入江社長から斉藤市長に百万円の寄付金が手渡された。

「タツミスポーツセンター」の開所式で、左は斎藤市長への目録贈呈のようす

なお残る新風営法の後遺症
家庭用急落、遊園地は好調

「レジャー白書88」

ゲーム場の市場、依然低迷

余暇開発センター調べ

日本人の余暇活動および余暇関連産業の現状分析、今後の見通しなどについて、六十二年の調査結果をまとめた「レジャー白書88」が、㈶余暇開発センター（東京、佐橋滋理事長）から四月二十八日発表された。それによると余暇市場全体の規模は堅調に伸びているが、ゲーム場分野の市場は新風営法施行（六十年二月）以来三年連続して縮小してきており、同法による深刻な状況がなお続いていることが、明らかになった。本紙では同白書に分類されている「ゲームセンター、ゲームコーナー」を中心に「遊園地」など関連種目に絞って、同白書の内容をまとめた。

「レジャー白書」は、余暇開発センターが余暇に関する調査研究をまとめ、毎年この時期に発表しているもので、今回で十二回目となる。

余暇活動について同白書では①スポーツ（二十八種目）、②趣味・創作（三十種目）、③娯楽（二十種目）、④観光・行楽（十一種目）――の四部門八十九種目に分類しており、「ゲームセンター・ゲームコーナー」は娯楽部門に、「遊園地」は観光部門に入っている。

全体的な概要について見ると、六十二年の余暇市場規模は五十四兆二千九十億円（前年五十一兆四千二百七十億円）となり、対前年比五・四％増と毎年堅調に伸びてきている。

六十二年の国民総支出（名目）は三百四十四兆八千八百八十億円（四・一％増）で、余暇市場はその一五・七％に当たり、また民間最終消費支出（名目）は百九十八兆七千八百三十九億円（三・七％増）で、その二十七・三％を占め三割に迫っており、余暇市場は着実に拡大してきている。

余暇活動への参加では上位種目はこれまでとほとんど変化がなく、一位は外食（五千八百二十万人）、2位はドライブ（五千四百四十万人）、三位は国内旅行（五千三百九十万人）だが、いずれも前年より減っている。全体的に見ても横ばいか減少傾向を示している。

市場が好況なのに参加人口が少ないという現象について、同白書では「平均的により費用をかけるようになったか、より費用のかかる余暇へ移行しているのかのいずれかによるものと考えられる」と分析し、「いずれにしろ各余暇活動により費用をかけて楽しむ層と、参加水準が低下しつつある層といった、余暇における階層分化が、より強まってきているのかもしれない」としている。その中でとくにビデオ鑑賞（レンタル含む）、ビリヤード、ゴルフ、ボウリングなどの伸びが目立っている。なお地域別参加率は"東高西低"で、なかでも大阪人の参加率が低いことが指摘されている。

業務用、遊園地は消費微増
ファミコン一巡し飽和状態

娯楽部門については、全般的には堅調な推移を示し「ギャンブル関連市場は好調で、競馬、競輪などの公営ギャンブルや宝くじが売上げを大きく伸ばした」としているが、ゲーム関係市場は「パチンコが堅実な伸びを示したものの麻雀、ゲームセンター、テレビゲームはいずれも振るわずマイナス成長」となっている。

そこで「ゲームセンター、ゲームコーナー」の市場規模の推移（**下のグラフ参照**）を見ると、五十九年まで堅調に伸びてきていたのが、新風営法が施行された六十年に前年比マイナス一五％と大幅にダウンし、同法により大打撃を受け、翌年も続けて一四％減と二ケタのマイナス成長を示した。そして六十二年は二千四百億円（前年二千五百億円）で前年比〇・四％減と、減少の度合が過去二年間よりはましになっているが、市場規模は新風営法施行以降、縮小し続けている。

このことについて同白書では「新風営法施行による後遺症から完全に立ち直ってはおらず、売上高も前年比四％減と低迷。家庭用TVゲームとの差別化を意識した体感ゲーム機に人気がやや出てきたものの、主流のビデオゲームはライフサイクルが次第に短期化しており、業況には依然厳しいものがある」と分析。

ゲーム場分野の参加人口は千百五十万人で、年間一回以上行なった人の割合を示す参加率は一二％、年間平均活動回数は十・八回となっており、いずれも前年を少し下回った。しかし年間平均費用は七千二百円、一回当たりの費用は六百七十円と、これは前年を上回った。つまりゲーム場利用者は少し減ったが、使うお金は少し増えたということになるが、同白書では「五十年代後半と比べれば低位安定」と位置づけている。

参加人口を男女別、年代別に見たのが**次ページの左のグラフ**だが、それによると前年は女性層が目立って増えたが、六十二年は少し減った。しかし全体的には前年とほぼ同じ割合を示している。男性は全体の一六・九％、女性は七・〇％を占め、年代別では四十代のみが男女とも微増し、あとはすべて減っている。とくに女性の十代が前年の半分と大幅に減ったのが目立つ。やはり十代、二十代がゲーム場の中心客層だが、男性は十代が、女性は二十代が最も多い層となっている。

ちなみに全国を二十三ブロックに分けた地域別では、東京が最も多く、次いで神奈川、兵庫、千葉、福岡、愛知の順に多く、大阪は十三位という結果になっている。

一方、家庭用TVゲーム分野について見ると、「ファミコン」ブームで六十年、六十一年と急成長を示してきたのが、六十二年は前年比二四・三％減と急激なダウンとなった。それでも二千八百四十億円と、ゲーム場市場を四百四十億円上回っている。

同白書では「市場をけん引していたファミコンの急落が大きく影響したもの。ファミコン（本体）は累積販売台数が千百万を突破し、需要はすでに一巡したものと見られている。市場の成熟化とともに今後、需要はハードからソフトへ移行していくと予想されるが、こうした動向を裏付けるかのように、ソフト市場は氾濫の様相を呈しており、このため商品寿命も一様に短くなっている」と分析している。

家庭用TVゲーム分野の参加人口は二千四百六十万人、参加率は二五・二％と、過去最高を記録した前年よりは落ちたものの、同白書では「四人に一人は参加する大衆的なレジャーとなった」としている。年間活動回数は前年とほぼ同じ三十回で、娯楽部門ではトップ、全種目中十五位に入っている。年間平均費用は九千三百円。

その参加率の内訳は、男性が二八・六％、女性は二一・六％で、男女とも二十代で少し増えているほかは、各層とも減少。この分野は十代の男性が圧倒的多数を占め、女性も十代が最も多い。

なお娯楽部門でこのほか、ビリヤードが参加率を大幅に伸ばしたが、同白書では「ビリヤードのあるバーは"プールバー"と呼ばれるが、そこは若者の深夜のたまり場となり、ひとつの風俗として話題をまいた」と説明している。

さて、毎年堅調な伸びを続けている遊園地は、六十二年の市場規模が二千八百七十億円と、前年比四・四％増を示した。

参加人口は前年より五十万人増の三千六百十万人となり、これは八十九種目中第七位（前年十位）。ただし参加率は前年と同じ三六・九％、年間平均活動回数は三・三回（前年三・八回）、年間平均費用は一万六千円（前年一万六千二百円）といずれも前年をわずかに下回ったが、一回当たり費用は微増した。

同白書では「日帰り行楽はいずれも参加率を減らしている中で、遊園地だけが横ばいと健闘している。」とし、その理由に「東京ディズニーランドの入場者数増（前年比九・五％増）、供給過剰となった巨大迷路の全国的な人気」などを挙げている。

業者の見通しは厳しい状況
AM業界の成長性見られず

今後の見通しについてだが、同白書では各業者にアンケート調査を実施し、その結果を前回から業界サイドから見た「業界天気図」としてまとめている。

ゲーム場分野はオペレーターの事業所百十六カ所を調査。それによると利用客数は六十二年の◑（六〜二九％減）から六十三年は●（三〇〜一〇〇％減）となり、売上げは二年続きで◑（五〜九％減）、利益も同じく◑で回復を見せないが、収支は◑から◐へとやや改善に向かい、総合的判断としては六十三年も前年同様に◑が続くもよう。

同白書では「娯楽機器オペレーターは六十二年においても依然として立ち直りのきっかけをつかめず、厳しい状況が続く見通し」と予想している。

なお家庭用ゲーム分野の見通しについては、アンケート対象になく、とくに触れられていない。

遊園地業界については百一ヵ所の調査の結果、利用客、売上げ、利益ともに六十三年も前年に続き◯（一〇〜二九％増）で、収支は前年同様◐と予想しており、総合的判断は六十二年も◯が続くとなっている。遊園地の見通しに対するコメントはとくになく、ただ供給過剰の巨大迷路について「六十三年にはかなりの数の施設が淘汰されそうである」としている。

このほか同白書では、「六十二年に増収傾向が目立った業種はいずれも六十三年も強気の見通しを示しているが、そのうちボウリング場だけが弱気の予想」をし、六十二年の◎（三〇〜一〇〇％増）から◑に落ち込むとしている。

なお調査では今後も続けたい、あるいは新規参加したい余暇活動（参加希望率）もまとめているが、ゲーム場、遊園地、家庭用ゲームのいずれも前回同様に十位以内に入っておらず、将来の成長性が低いと見られている。

レジャー白書の調査方法

同調査は、数次にわたる「余暇活動に関する調査」により、国民の余暇活動への参加の実態をまとめたもの。

調査対象は、61年調査までは5万人以上都市に居住する15歳以上の男女 3,000人だったが、今回の62年調査から5万人未満の都市と郡部（1,000人）も対象に入れ、計4,000人（回収3,205人）に増やされた。89種目の余暇について参加率（年間1回以上参加した人の割合）、年間平均活動回数（1人当たり平均参加回数）、年間平均費用（同消費額）、参加の希望率などを調査。なお参加人口は、参加率に15歳以上の人口9,773万人（62年12月現在の総務庁統計局の推計）を掛けて推計。また余暇市場（売上高の推計）は各種統計データやアンケート、業界へのヒアリングなどをもとにしており、今回は全面的に推計方法が見直されている。

性・年代別余暇活動参加率の特徴（昭和62年）

ゲームセンター・ゲームコーナー（%）

全体	男	女	10代		20		30		40		50		60以上	
12.0	16.9	7.0	56.7	15.9	41.3	19.6	13.0	6.7	8.7	2.1	1.9	0.7	0.7	1.0

家庭用テレビゲーム・電子ゲーム（%）

全体	男	女	10代		20		30		40		50		60以上	
25.1	28.6	21.6	68.0	46.8	47.9	40.2	35.9	27.2	27.0	13.7	6.8	7.1	2.2	2.5

遊園地（%）

全体	男	女	10代		20		30		40		50		60以上	
36.7	33.4	40.0	26.7	65.1	45.6	55.2	52.5	60.6	33.8	27.2	14.4	19.8	19.3	13.9

21世紀公園都市博覧会

ゆったり配置

三精通じ朝日、日邦、カワクスなど6社参加

豊かな自然と都市機能が調和した"新しい田園文化都市"をめざし、兵庫県北東部一帯で「北摂・丹波の祭典」（略称"ホロンピア88"）が四月十七日から二百四日間の会期で、多彩な催しが繰り広げられているが、その中心イベントとなる「二十一世紀・公園都市博覧会」が八月三十一日まで、三田市で開かれている。この会場内遊園地「プレイランド」を三精輸送機㈱（本社大阪、太田昭比古社長）が担当し、同社を通じて朝日科学模型遊園㈱（本社大阪府泉南郡、佐原十郎社長）、㈱大阪テント（本社大阪、友永勝社長）、㈱オスカー（同、浅田一雄社長）、カザマ商会（同、風間公英社長）、㈱カワクス（同、川楠俊太郎社長）、日邦産業㈱（AM事業部名古屋市、岡屋裕造社長）の六社が参加している。

ホロンピアは舞鶴自動車道開通とJR福知山線複線電化を機に、三田市を中心に十一の町が神戸、大阪、京都の周辺都市圏との新しい融合を図ろうという趣旨で開かれており、北摂、丹波の各地で約七十もの催しが次々と開かれる。その中に公園都市博ともう一つ「ひょうご88・食と緑の博覧会」（九月二十三日から四十五日間、会場は多紀郡）の二つの地方博が、主要イベントとして盛り込まれているほか、各種スポーツ大会や展示会などが実施される。なお「食と緑の博覧会」には、大阪テントのエアー遊具を中心に小型乗物機が設置される。ちなみに「ホロンピア」とはギリシャ語からの造語で、調和のとれた理想郷を意味する。

上の写真は公園都市博覧会の全景写真。手前が遊園地部分

上はミニコースター「かぶと虫」、右は「スペースシャトル」

丘の上に遊園施設20種類
客層に合わせて低料金に

二十一世紀公園都市博覧会（㈶21世紀ひょうご創造協会主催）は会場面積が二十七万平方㍍あるが、そのうちほとんどが芝生や林で占められ、パビリオンや各施設は非常にゆったりとした配置がなされており、博覧会と言うよりも文字通り（有料の）公園という感じだ。

会場の中央部分は広大な谷間になっており、周囲の丘の上にさまざまな施設を設置。また丘から丘へかけられていた橋をそのまま利用し、地上から橋までを四階建てのビルとし、橋が屋上通路になった「ホロンピア館」が、建築物としては話題となっている。なお同博の会期中入場者数は百万人が見込まれており、五月末で約三十四万人が来場している。

三精輸送機が担当する遊園地部分には遊園施設十四機種とゴーカート、小型乗物機、ゲームコーナーが設けられており、利用料金は二機種が一回四百円であとは三百円以下に設定。同社によると「開幕以来、婦人と幼児、小学生の団体が多く、ヤングが少ないので、当初予想した対象客層が違ってきた。このため遊園施設の利用料金を客層に合わせて低く改定した」としている。設置機種の内容は次のとおり。

左の写真はペダル走行「トップサイクル」、下は「アニマルトレイン」

自然を生かし

三精輸送機が「プレイランド」担当、

同社運営機種は波状円形コースを回転走行する定員四十八名の「ファイヤーエキスプレス」、二百㍍コースのミニコースター「かぶと虫」、四人乗りゴンドラ十六台の観覧車「ワンダーホイール」、振り子式「スペースシャトル」（米国チャンス社製）、六百㍍のコースを走るゴーカート（日邦産業製）のほか、バッテリーカー（同）二十台、定置型乗物機三十台。

同社を通じて参加している朝日科学模型遊園は七百五十ミリゲージのレール走行式「アニマルトレイン」（朝日エンジニアリング製）、定員四十名の「ロックンロール」（同）、回転走行式「クレージーカー」（同）を運営。大阪テントは各種遊具を組合わせた「わんぱくワールド」、エアーアクション遊具「ダックランド」、中にエアー遊具を設けた迷路「ジャングル探検迷路」を、日邦産業は「お化け屋敷」と「トップスインガー」（三和鉄工製）を、カワクスはペダル走行式「トップサイクル」（韓国コリアワンダー社製）、「チェアプレーン」（朝日エンジニア製）を運営。

また二百二十平方㍍のテント張りに六十台を設置したゲームコーナーをカザマ商会が、輪投げなどを設けた「カーニバルコーナー」をオスカーがそれぞれ運営している。

このほか遊園施設として、会場内を走る汽車をデザインした自動車「ランドトレイン」（英国セバーン・ラム社から㈱禅が導入）、トリックを見せる「マジックハウス」があり、この二機種は三和鉄工が主催者と共同運営している。

展示部分では都市の歴史、未来の交通、通信などが紹介されている。

右の写真は会場内の輸送用自動車「ランドトレイン」。デザインが汽車なのが面白い

上の写真は丸太が転がるようすをテーマにデザインされた「ロックンロール」

左の写真はテント張りのアーケードゲーム機コーナーのようす

上の写真は起伏のある円形レール上を連結した乗り物が走る「ファイヤーエキスプレス」、右は観覧車「ワンダーホイール」のようす

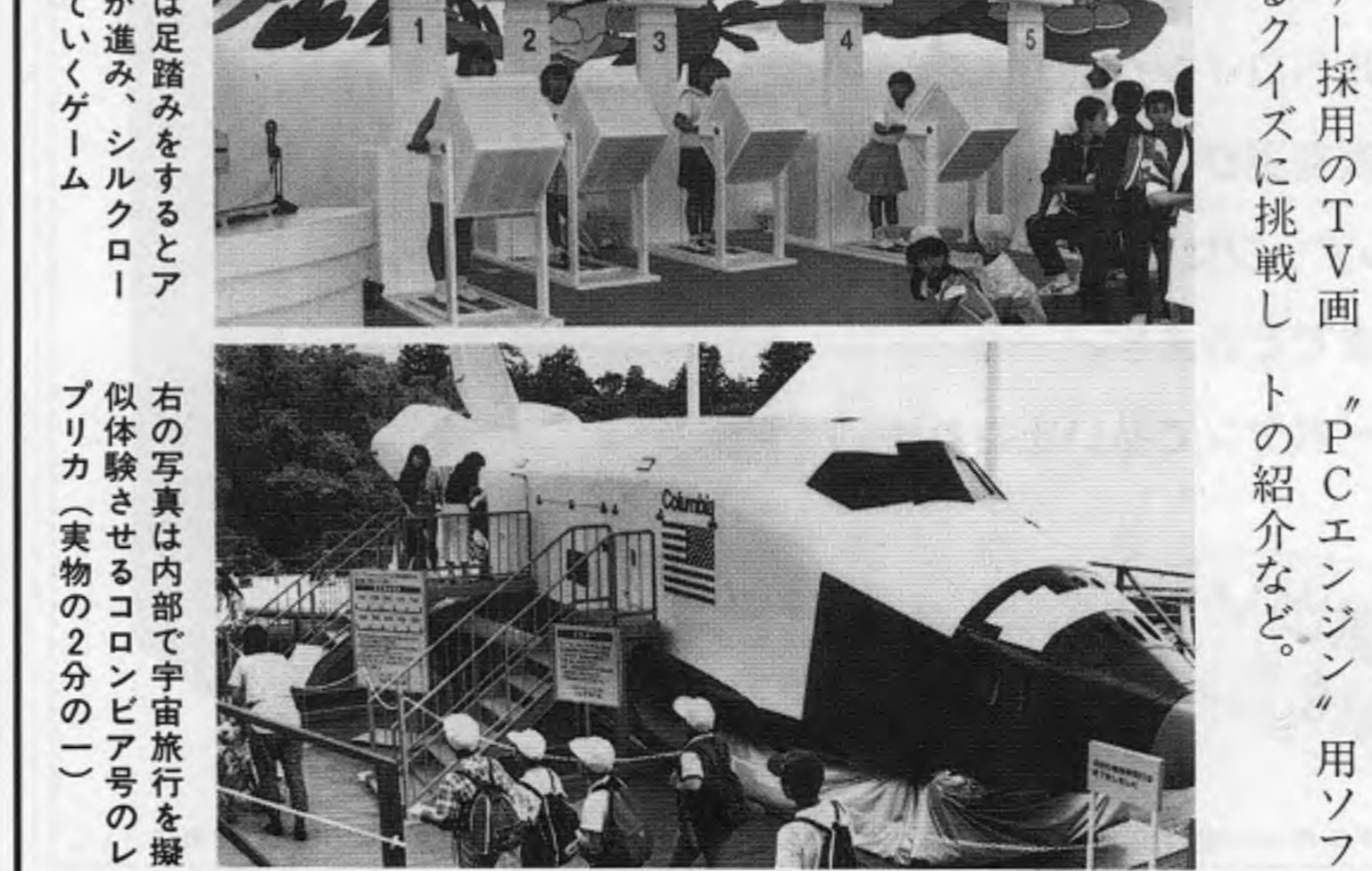
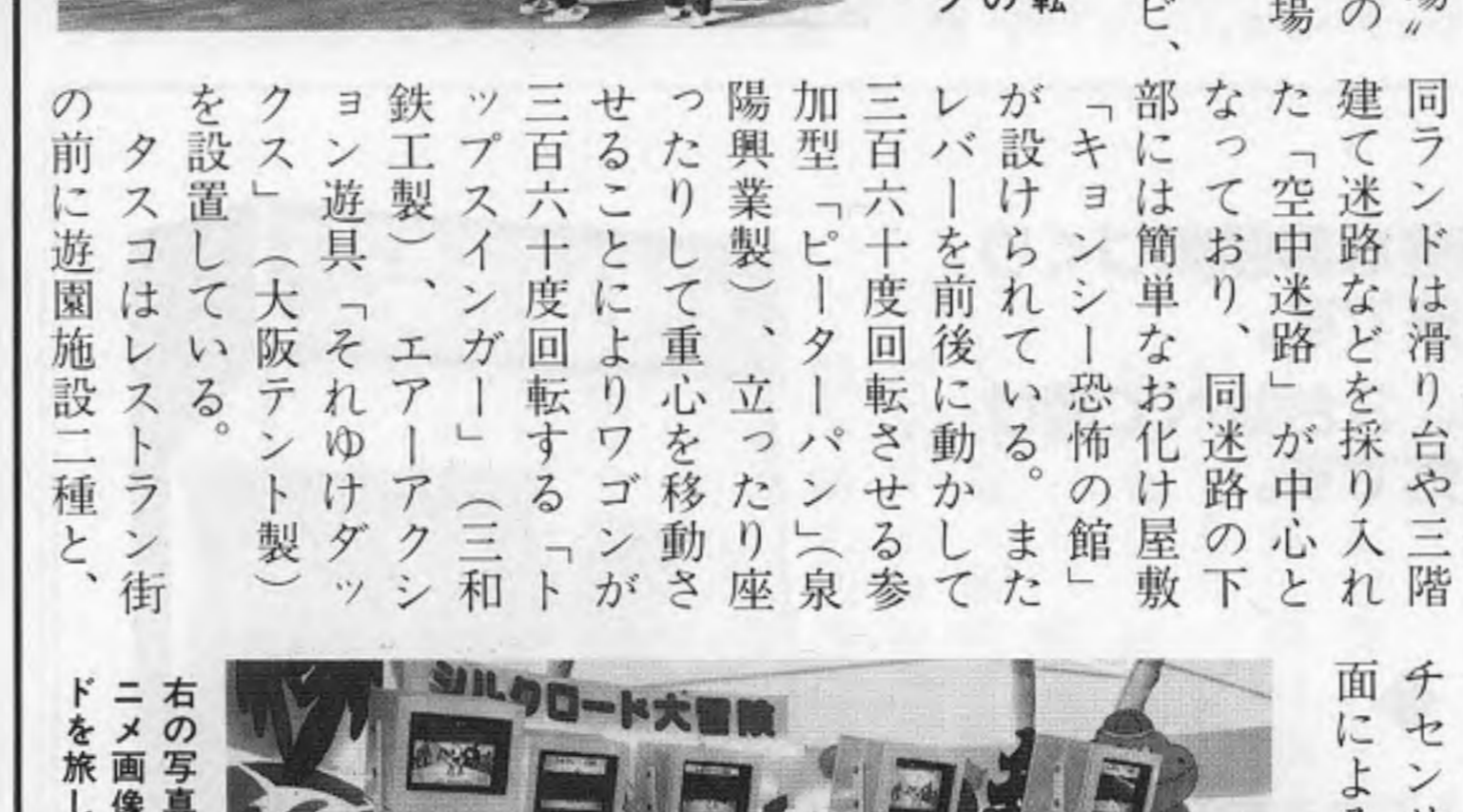
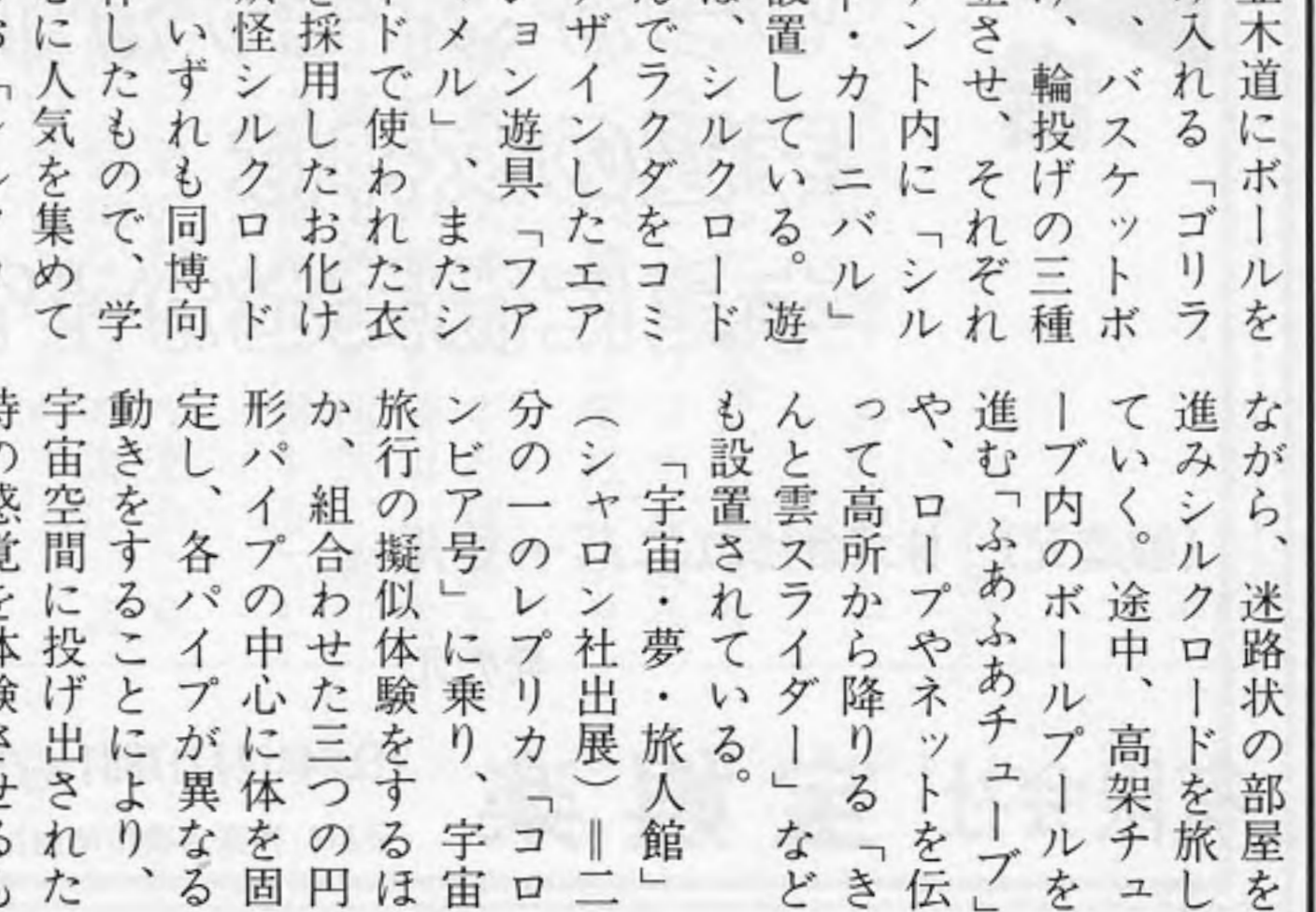
「プレイランド」配置図

楽しいトリックを設けた「マジックハウス」

観光名所を含め展開 数機種の遊園施設も

泉陽興業、タスコの２社が参加

ＮＥＣがＰＣエンジンのＰＲも

上の写真は"遊ｉｎｇランド"に設けられた「空中迷路」、右はレバーを前後しゴンドラを回転させる「ピーターパン」のようす

"民族の英知とロマン"をテーマに「なら・シルクロード博」（奈良県、奈良市などの主催）が、四月二十四日から百八十三日間の会期で、奈良市内の奈良公園一帯と平城宮跡で開催されており、会場内に泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）とタスコ㈱（本社東京、上原義和社長）がそれぞれ数機種の遊園施設を設置している。

同博会場は奈良公園内三ヵ所（有料）と平城宮跡（無料）の四ヵ所に分散しており、奈良の観光名所も取り込んでの開催となっているため、ふだんの観光客も交えて会場内外はかなり賑わっている。パビリオンは全会場を合わせて約二十五館あるが、周辺の社寺や博物館、美術館などでもシルクロードにちなんだ催しを開いており、奈良市全体が会場とも言えるような展開になっている。同博はシルクロードに造けい深い作家の井上靖氏が総合プロデューサーとなって、歴史的な展示や紹介に絞ったものとなっているため、他の地方博とは少し趣きが異なる。このため勉強を目的とした学生の団体が、来場者の大半を占めている。主催者の予想入場者数は会期中六百万人。五月末で約百二十五万人と順調なペースで進んでいる。

博覧会テーマにちなんだ エアー遊具やお化け屋敷

遊園施設については、若草山のふもとで大仏殿に隣接した"春日野会場"内にあり、輪投げなどのコーナーが平城宮跡会場に設置されている。

泉陽興業は奈良テレビ、テレビ大阪と共同で"遊ｉｎｇランド"に参加。同ランドは滑り台や三階建て迷路などを採り入れた「空中迷路」が中心となっており、同迷路の下部には簡単なお化け屋敷「キョンシー恐怖の館」が設けられている。また、レバーを前後に動かして三百六十度回転させる参加型「ピーターパン」（泉陽興業製）、立ったり座ったりして重心を移動させることによりワゴンが三百六十度回転する「トップスインガー」（三和鉄工製）、エアーアクション遊具「それゆけダックス」（大阪テント製）を設置している。

上の写真は立ったり座ったりしながらワゴンを回転させる「トップスインガー」（三和鉄工製）、左の写真はアヒルのアメフトをデザインしたエアーアクション遊具「それゆけダックス」（大阪テント製）

タスコはレストラン街の前に遊園施設二種と、通路の並木道にボールを口に投げ入れる「ゴリラボール」、バスケットボール投げ、輪投げの三種類を独立させ、それぞれ一つのテント内に「シルクロード・カーニバル」として設置している。遊園施設は、シルクロードにちなんでラクダをコミカルにデザインしたエアーアクション遊具「フアフアキャメル」、またシルクロードで使われた衣服などを採用したお化け屋敷「妖怪シルクロードの旅」。いずれも同博向けに製作したもので、学生を中心に人気を集めている。なお「シルクロード・カーニバル」は、平城宮跡会場にも設置されている。

上の写真はタスコがシルクロードにちなんで開発したエアーアクション遊具「フアフアキャメル」、左はセンサー採用お化け屋敷「妖怪シルクロードの旅」

左の写真は会場内の並木道に沿って三種類のゲームを別個にテント張りで設置された「シルクロードカーニバル」のようす

さて展示のほうでは、シルクロード周辺の民族文化や遺跡などをさまざまな形で紹介するパビリオンがほとんど。その中でもとくに人気のあるものは次のとおり。

「そんごくう館」（ダイワハウス出展）＝タッチセンサー採用のＴＶ画面によるクイズに挑戦しながら、迷路状の部屋を進みシルクロードを旅していく。途中、高架チューブ内のボールプールを進む「ふあふあチューブ」や、ロープやネットを伝って高所から降りる「きんと雲スライダー」なども設置されている。

「宇宙・夢・旅人館」（シャロン社出展）＝二分の一のレプリカ「コロンビア号」に乗り、宇宙旅行の擬似体験をするほか、組合わせた三つの円形パイプの中心に体を固定し、各パイプが異なる動きをすることにより、宇宙空間に投げ出された時の感覚を体験させるものなど、宇宙に関するシミュレーションを中心に展開している。

「Ｃ＆Ｃパビリオン」（ＮＥＣ出展）＝足元のマットのフットセンサーを踏む速さにより、シルクロードの映像が進んでいき、途中でクイズにも答えながらシルクロードを旅するものや、ＴＶ画面上で遊ぶ"福笑い"、"ＰＣエンジン"用ソフトの紹介など。

右の写真は足踏みをするとアニメ画像が進み、シルクロードを旅していくゲーム

右の写真は内部で宇宙旅行を擬似体験させるコロンビア号のレプリカ（実物の2分の一）

カプコンUSAとデータイーストUSAで

初の合同DB会開催

カプコンは"スーパーチップ"を発表

合同会合で（右から）カプコンの中山氏、辻本社長、ベトソンNJ社のシリロ専務、データイーストのボブ・ロイド氏

米国サンノゼに本社を持つカプコンUSA社（中山喜仁社長）とデータイーストUSA社（ロバート・ロイド社長）が、初の合同ディストリビューター会合を、東海岸のアトランチックシチー郊外、マリオット・シービュー・ゴルフリゾートで五月十三―十五日に開催した。

これは両社それぞれ開いてきたのを合同にすることで、参加者の手間を省くことができるとして今回初めて考案、実施されたもの。十三日の夜は歓迎のレセプション（カクテル／ディナー）。翌十四日の午前中、まずデータイーストUSA社の新ゲーム「バッド・デューズ」（ドラゴンニンジャ）アップライトを、ロイド社長が発表、「ヘビーバレル」についても説明した。

次にカプコンUSA社はビル・クレーバン販売部長が、新ゲームとして「ラストデュエル」基板、「フォゴトンワールド」本体、「レッドストーム」基板について説明した。うち「フォゴトンワールド」は、従来の基板に換算すると十二板分を二個のチップに置き換えるという"スーパーチップ"（ASIC＝特定用途向けIC）を採用したもので、カプコンの新しいマザーボードシステムの一作目となるもの（一作目のみ本体で出荷される）。日本よりも先に発表された（日本では六月下旬）。

十四日午後はゴルフ大会が開かれ、十五日朝解散となった。ゴルフ大会ではデータイーストUSA社のスチーブ・ウォルトン販売担当副社長が優勝した。なお参加者は欧州含め五、六十社だった。

合同会合で説明するロイド氏（上）と、カプコンUSAのクレーバン氏

米国が102年ぶりに

ベルヌ条約批准

JKでのレコード利用料に便宜

米国下院は五月十日、ついにベルヌ条約（一八八六年）を批准した。同条約の批准を促進してきた米国のAMOA（アミューズメント&ミュージックオペレーターズ・アソシエーション）、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）は歓迎しているが、とくにAMOAは恒例の"国政視察ツアー"（ガバメント・アフェア・コンフェランス＝今年は五月十五―十七日に実施）の直前に決まっただけに、喜びもひとしおという感じだ。

ベルヌ条約は一八八六年にスイスのベルヌで創設された著作権に関する国際条約で、一九七五年に加入した日本を含め七十六カ国が批准しているが、米国は批准していなかった。同条約は、著作権の発生に登録などの手続きを必要としない「無方式主義」などを原則とし、ほぼ二十年ごとに改正して保護を厚くしている。これに対し、万国著作権条約（一九五二年）は、ベルヌ条約加盟国と方式主義を採用する国とのかけ橋として創設されており、米国は五五年に日本は五六年に加入している。

米国がベルヌ条約に入るのは、同条約が出来てから百二年ぶりとなる。具体的には五月十日、米国下院が、ベルヌ条約批准案を圧倒的多数で可決した。百二年間も批准しなかったのは、米国の©表示制度が一七九〇年の最初の著作権法から引継がれてきていたため、とされている。しかし現在の米国著作権法ではこれはなんら矛盾しない制度と考えられており、実務的にもベルヌ条約加入が必要なことから、批准に踏み切ったもの。

AM業界での関連事項は、ジュークボックスでの音楽レコード利用料が最も重要なこととされている。利用料（ロイヤリティ）については、一年を限度に権利者側とオペレーター側が交渉して決めることとし、もし決まらない場合は現行の強制許諾方式によることになった（AMOAの"国政視察ツアー"については続報の予定）。

AMOAエキスポ88

JK100年記念で

特別展示室など盛り込む

毎年秋シカゴで開かれる「AMOAエキスポ」は今年、十一月三―五日の三日間、これまで同様シカゴ市内のハイアットリージェンジー・ホテルで開かれる。これは三十九回めに当たるが、今年はジュークボックス百年を記念して、特別展示も企画されている。

ジュークボックス百年記念は、エジソンのロウ管レコード（フォノグラフ）を硬貨作動式にしたのが、ちょうど百年前になることから、今年AMOAが大々的にキャンペーンを開始しているもの。AMOA88では、ジュークボックスの歴史家であり収集家であるチャーリー・ハンメル氏の協力により、特別展示室を設ける予定である。またバンケット（大宴会）も大物スターの出演が企画されている。

AMOA89は目下のところ、アトランタで開催される予定だ。

AMOA EXPO 88
November 3-5
Hyatt Regency Chicago

販売担当副社長に

ブターニ氏任命

米国のアタリゲームズ社

サティッシュ・ブターニ氏

米国アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）ではこのほど、サティッシュ・ブターニ氏を販売担当副社長に任命したことを明らかにした。

ブターニ氏の業界歴は古く、その販売力が評価されたもの。

アタリゲームズ社では昨年十二月に、「NES」用ソフトを担当する子会社、テンゲン社を設立しているが（本紙第329号参照）、アタリゲームズ社の販売担当副社長だったマイク・テイラー氏がこのほどテンゲン社の業務責任者になったことから、ブターニ氏がテイラー氏の職務を引継ぐことになった。同社では西海岸でいくつかのアーケードゲーム場を、子会社のアタリ・オペレーションズ社を通じて経営しているが、ブターニ氏は実に今年一月このオペレーター会社の副社長という形で、アタリゲームズ社に入っていた。

ブターニ氏はかつてアタリ社の国際販売担当だった（七三年）こともある。TVゲーム機メーカーのPSE社副社長、ナムコアメリカ社副社長、データイーストUSA社社長を経て、ここ数年間は自分の会社、ブーザック・インターナショナル社およびオール・アメリカン・アミューズメント社の社長になっていたが、（アタリ社は八四年に業務用のアタリゲームズ社と家庭用のアタリコープに分かれたという経緯はあるものの）、アタリ社に戻ってきたことになる。

香港　Bondeal Charts　九龍

トップ10ビデオゲーム

5/24	5/17	機種名（メーカー名）	週数
1	1	ドラゴンニンジャ（データイースト）	5
2	2	ブラステロイド（アタリ）	9
3	―	チョッパーI〔航空騎兵物語〕（SNK）	1
4	3	ザイボット（アタリ）	24
5	8	ゲリラウォー〔ゲバラ〕（SNK）	22
6	7	ヘビーバレル（データイースト）	4
7	4	ファイティングサッカー（SNK）	4
8	5	スーパーコントラ〔スーパー魂斗羅〕（コナミ）	15
9	10	パーフェクトビリヤード（セガ社）	25
10	―	デッドアングル（セイブ開発）	6

トップ5完成品ビデオ

5/24	5/17	機種名（メーカー名）	週数
1	1	ストリートファイターDX（カプコン）	32
2	2	スーパースプリント（アタリ）	42
3	3	オペレーションウルフ（タイトー）	17
4	5	ウェック・ルマン24（コナミ）	43
5	4	チャンピオンシップ・スプリント（アタリ）	17

©Bondeal Ltd., Hong. Kong. The. above chart is based on games operated in Flashbask. the world largest video-only arcade.

話題のマシン

"システムII"「UFO戦士ようこちゃん」

異次元から脱出

セガ社から"システム16"「獣王記」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、TVゲーム機「UFO戦士ようこちゃん」が六月初旬発売となった。また「獣王記」が十六日発売となる。

まず「UFO戦士ようこちゃん」は同社"システムII"の新作で、運動神経が純く頭もいまひとつという女子高校生"ようこちゃん"が、ある日異次元の世界に巻き込まれ、体力とさまざまな武器を駆使して敵と戦いながら、元の世界へ戻る出口を探し求めていく――というストーリー。画像はアニメタッチで、漢字や平仮名の表示やひょうきんな敵キャラクターが多数登場。八方向レバーと三つのボタンを操作。

UFO戦士ようこちゃん

ゲーム展開は、プレイヤーの動きに従って四方向へスクロールする迷路状のマップシーン、自動的ヨコスクロール画面で敵を倒しながらどんどん進んでいくシーン、固定画面で敵のボスとの対決シーン――と大きく三つのシーンがある。マップのシーンは全体が表示画面の四倍あり、お金を集めて武器ショップ（「祝開店」と表示）で武器を買い、セレクトボタンで選択した武器を、発射ボタンで使い敵を倒し、危険な場合はもう一つのボタンで穴を掘って隠れたりしながら、制限タイマー内に出口を見つけて脱出。次にヨコスクロール画面となり、途中でUFOが飛んでくれば、つかまえて乗り、スクロールが停止するまで強行突破。ここでは武器選択、発射、ジャンプボタンを使う。これをクリアすると最後に敵のボスが現れ、これを倒せば"全滅剣"が手に入り、一撃で敵に大ダメージを与える。タイマー制とダメージ制（敵にやられるごとにパワーが減少）で、ようこちゃんが三回アウトでゲーム終了（一定条件でタイマーまたはパワーが増える）。ROMキット販売のみでOP価格五万六千円。

「獣王記」は同社"システム16"の新作で、幻想的な画面展開の中、ヒーローがだんだん獣に変身していくというホラーアクションゲーム。八方向レバーとパンチ、キック、ジャンプの三つのボタンを使うが、ヒーローがボタンを押した時の強弱に応じた動きをするという同社開発"ダブルアクション・スイッチ"を採用。

全部で五ラウンドあり、墓場、沼地、洞くつなどの場面で敵と戦い、不敵に笑う大ボスを倒せばラウンドクリア。パワーアップパーツを取るごとにヒーローは筋肉隆々の肉体に成長していき、最後に狼や熊、虎など獣の叫び声とともに"獣人"に変身していくという迫力ある場面となり、以後野性味あふれる動きと特殊攻撃を展開。三回倒されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加。エアロテーブル型OP価格四十四万二千円、基板OP価格十七万八千円。

獣王記

店頭用メダルゲーム機

どちらが表か？

こまやの「かめさんうさぎさん」

メダルゲーム機「かめさんうさぎさん」が、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から、三月中旬以降発売となっている。

これは上部のボックス内で、カメのイラストとウサギのイラストを裏表に描いた円盤が回り、止まった時にどちらの絵がこちらを向いているかを当てるゲーム。

スタートボタンで円盤が回転し、カメかウサギかを選んでボタンを押すと、止まる。選んだほうが出ると当たり。一回のメダル投入枚数は最高五枚で、当たると二倍になり、ボタンで二倍の払い出しとなるが、払い出さずにスタートボタンで続けて（四回まで）プレイすることもできる。四回続けて当たった場合、一回ごとにメダル獲得枚数が倍になっていき、四回目に四十枚が自動的に払い出される。ホッパーはメダル千五枚収納。メダル、十円、百円（十枚のメダル貸し）の3ウェイ。OP価格十七万四千円。

かめさんうさぎさん

コミカルなSL

タスコの"ファファ"第20弾

エアーアクション遊具「ファファSL」が、タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から三月上旬以降発売となっている。

これは同社"ファファシリーズ"第二十弾となるもので、煙を吐いて走る機関車をモデルとして、コミカルにデザインしたもの。配色も赤、青、黄、緑、紺とカラフルで、前面に目、鼻、口が描かれ、全体にアニメタッチになっている。煙突部が高くて高さは六メートル。機関車の側面（長さ六メートル）の中央部分から内部（奥行四・四メートル）に入る。定員は二十名で、定価二百八十万円。

ファファSL

話題のマシン

米国WS社フリッパー「サイクロン」

遊園地テーマに

タイトー、TV機「ダッシュ野郎」基板も

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から、米国ウィリアムズ社製フリッパー「サイクロン」と、TVゲーム機「ダッシュ野郎」が、いずれも五月下旬発売となった。

フリッパー「サイクロン」は遊園地をテーマとしたもので、ボールが入ると回る観覧車、波形レーンのローラーコースターなど、各種遊園施設に見立てたフィーチャーが数多く盛り込まれ、楽しい雰囲気をよく出している。主なフィーチャーは次のとおり。

プレイフィールド中央にあるお化け屋敷の幽霊に一定回数以上ボールを打ち込むと、バックガラスに設けたルーレットが回転し、ピエロが指差すところに止まった表示内容（エキストラボール、スペシャル、高得点など）が得られる。射的場の標的を数回倒した後、高架レーンから右側のローラーコースター"サイクロン"に三回乗るとジャックポット。またボール投げで標的に当てた後、回る観覧車から左側コースター"コメット"に五回乗ると大量得点。このほか汽車、ブーメランなど得点を上げるターゲットが数多くある。OP価格五十二万円。

サイクロン

TVゲーム機「ダッシュ野郎」はオートバイレースをテーマとしたもので、敵や障害物などを避けながら高速走行でゴールをめざすゲーム。八方向レバーと二つのボタン（アクセルとブレーキ）を操作。

コース背景は米国のサンフランシスコ、ロサンゼルス、デンバーなど六都市（ステージ）が展開。

これに加えて、ヘリコプターが落とすキャラクターを集めながら、フリーウェイを一分間走ると、走行距離とキャラクターの数が得点となる二つのボーナスステージもある。

ダッシュ野郎

各ステージは六十位でスタートし、他のバイクや車を抜けば順位と得点が上がっていく。両サイドに並んで他車を壊す"ヘルパー"、ターボなどのパワーアップもある。各ステージで設定順位以内に入ると次のステージへと進む。設定順位に入らなかった場合、燃料切れ（ガソリンスタンドで補給できるが、その間に他車に追い抜かれるので注意）の場合はいずれもゲーム終了となる。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

2人同時に車、戦闘機を駆使

走行と飛行攻撃

カプコン「ラスト・デュエル」基板

惑星での戦争を内容としたTVゲーム機「ラスト・デュエル」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から六月初め発売となった。

これは宇宙の侵略を続ける"ガルデン族"が、平和な"バキュラ星"を支配し、その双子星の"ミュー"にも手を延ばし女王"シータ"を奪い去ったため、選ばれたミューの戦士が女王救出に向かう、というゲーム。全部で六ステージあり、奇数ステージは地上走行、偶数ステージは空中飛行シーンに切り替わる。同時プレイ（途中参加も）可能。地上場面で一人用は車、二人用では車ともう一人が戦闘機を（選択）、また空中場面では二人とも戦闘機を操作する。画面は自動的タテスクロールで、八方向レバーと二つのボタンを駆使。

地上場面の車は発射とジャンプ、戦闘機は発射と地上爆弾を使い、敵の車や空中からも迫ってくる敵機を迎撃。飛行場面では発射とバリア（画面下部に表示のエネルギーがなくなると使えない）で敵機を撃破していく。途中でアイテムを取れば、左右サイドに付いてレーザーを発射するオプション、ミサイルのパワーアップなどが得られる。敵のボスを破壊するとステージクリア。持ち機数（一定得点以上で一機追加）が全部なくなるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

ラスト・デュエル

レール式「なかよしトレイン」

音声と音楽付き

ホープ、定置型「ビッグベアー」も

三百五十ミリゲージのレール走行式乗物機「なかよしトレイン」と定置回転式乗物機「ビッグベアー」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）からいずれも三月上旬以降発売となっている。

「なかよしトレイン」は機関車をカラフルにデザインしたもの。運転席に二人が並んで座り、「発車します」の音声とともに走り出す。回転ハンドルが二つ付いている。走行中メロディーが流れ、レバーで擬音が鳴る。十五メートルレールとのセットで定価百五十万円。

「ビッグベアー」は木の周りをクマのロボットに乗って回転。反対側でマントを付けたクマが飛び、木の下にはウサギがいるもの。音声（三種）が出てメロディーも流れる。作動時間九十秒。二人乗りで定価百二十万円。

ビッグベアー

なかよしトレイン

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.86

山川萬里

世紀末〈10〉

――明るさはあるが光がない空気のなかで、ものが色彩を落ちつけて、そのもの自身に帰っていくという静かな時の流れに、人は冬の日など、夕日が降りてしかしまだ完全な闇に至っていないわずかな時間のなかで、よく出会うことがある。そんな時は自然と、だから人の心も落ちついて、なぜか懐かしい、なぜか少しもの悲しい気分になってしまうものだ。そうした気分のなかでやさしくその日を終えるのであれば、それは幸福な一日であったに違いない。

どう一日を終えるかは、自分が他人とは違う何者かでありたいと願うのであれば、とりわけて大事なことである。その日が昨日とも明日とも違う、「今日」という日として一日にある意味を与えるのは、その日の終りかたにかかわっている。

僕は独り静かな夜の眠りにつく前に必ず決まってバーボンを戴く。男にとっては、その日の想像力は、その日のうちに解放してやらねばならない。それはしかし必ずしも黄昏であることはない。人によっては黄昏時が、その日のはじまりである場合も多い――

と熊手篤男が書いているような時間がやってきた。

今までは曇り空からとはいうものの流石に夏は近づいているのか、厚い雲を透して射しこむ白っぽい陽光が鎌先と座っている喫茶店の厚手のオークの卓子板の上で弾いていたのが徐徐に力を失い、ピンクが染んできたとおもうのも束の間、光の色がライトブルーへやがてマリンブルーにかわり、気がつくとコバルトブルーからダークブルーへと銀座のはずれにある喫茶店界隈も一瞬息をひそめたような沈黙のうちにひっそりとした時刻が過ぎてゆく。

「これだよ」

と鎌先がしたり顔をして言う。

「この時間の気分が世紀末の気分なんだよ」

「そういわれればそうだな」

「アウエハントが―鯰絵―の中で分析していたっけ」

「うんうん、地震と鯰の関係だね」

「元来は鯰は地震の元兇なんだから大鯰をとりおさえている人たちは悲痛なまでに真面目な態度でことにおよんでいなければならない」

「しかし鯰絵をみるとそうじゃなくて、非常に大勢の人たちが大鯰のまわりで、まるで祭の山車をひいているようにはしゃぎまわっているかのようにしか見えないんだよな」

「まったく、そうだ」

「結論としては、大鯰が暴れて地震がおきては困るから大鯰をなんとかおさえこんでしまわないと駄目になっちゃうという気分と、奇妙なことにはもう一方では、大地震がおきて何もかもぶっ毀されたらせいせいとしていい気分になれるのではないか、大地震がおきても自分たち庶民が失うものはほんのちょっとしかないのだから、富める人たちが多くのものを失ってしまえば、自分たちと平等になってしまう。今までの嫌いな一方的に強制されてきた柵もこの際に崩され流されてしまえばどんなにいいことだろうという気分が鯰絵にはありありと出ているんだな」

「そうそう」

「おたがいに貧しい状態にあるから、世紀末というとそんな期待感しかうかんでこないかもしれないぜ」

「おたがいにというのはちょっとちがうよ。わたくしはときちんと言ってくれ、おれははっきり言って迷惑だよおまえさんなんかと一緒にされては」

「またまた」

鎌先と濃いインジゴのような闇が漂いはじめた中にぼうっとにじむ喫茶店の窓外の街の灯をみているうちに私は『まるちかめら あいず』の〈世紀末〉を今回でうちきり、後はまた鎌先にまわしてしまおうとつよくおもいはじめた。

鎌先との話がちょうど〈世紀末〉をしめくくるのにおあつらえむきのようだった。

丁度いい機会だ、鎌先と一緒に熊手篤男のボイルストンへ行ってバーボンを飲んでその話をしよう。一人で飲むのもいいが二人で飲むほうが更にいいだろう。

――カウンターで夜遅くひとりでじっとグラスを見詰めて酒を飲んでいる男に出会った。短い時間、しかも一度も見たことのない男であったし、見た目に際立たせるものは何ひとつなかった。平凡な背広を着ていた。平凡という定型に安住していられそうな姿であった。しかし沈んだ眼でじっとグラスを見ている視線が酒をよく知っていることを示している。何故自分が酒を飲むのかをよく心得ていて、酒と自分の関係をきちんとつかんでいる。バーのドアを開けて外の世界へ戻れば、狂気か正気かのいずれにしたところで戻らねばならぬ世界があることを知っていて、だからつかのまバーのこちら側でひと息入れている。これはこれでいいのだと男がいったん線を引いた時や、引かれた時に見せる落ちつきがあった。今は彼が何を飲んでいたのかを覚えていない。とにかく彼は自分の酒を飲んでいたのだった。そんな男だった。飲むべき酒というか、自分の酒とその飲み方を知っているということほど男を大人にしてくれるものはないだろう。一瞬ではあるが、こういう光景に出会うと心が休まる――

恰好いい飲み方を熊手はいくつも描写していた。

ああいう具合にゆきたいものだとおもわせるような風に。私は到底ああいう具合にはゆかない。強い諦念とともに俎板の上の鯉のようにはね。鎌先のことは知らない。

ボイルストンへと心が揺れたのはバーボンバーであるからだ。

――喉に熱く、胃にはじけ、心を躍らせ、確実に血液温度を一度昇らせつつ僕達を解き放ち、僕達を虜にしてきたバーボン――

ハメット。マクドナルド。チャンドラー。スクールに出てくるものとしてしか知らなかったバーボン。ハードボイルドを読みながらスコッチの味しか知らなかった私をはじめてバーボンバーに連れて行って下さった、人生の師にも久しく御無沙汰をしているが今日は乾杯をしよう。

今世紀の世紀末にはワインやブランデーよりもバーボンこそマッチしている。

熊手篤男のバーボンバーで飲むのには私も鎌先も客としては落第してしまいそうだが、こういう風に飲みたいとはおもっていても。

――自分の生い立ちを喋りながら女を口説こうとしている男がいる。聞き手の女性の微笑と軽いうなずきが愛情からでないことを僕達はよく知っている。女が自分の幼い頃を語るのは恋のはじまりだが、自らの過去をバーで喋る男は、間違いなく今を失敗しているか、マザコンのどちらかだ。黙って飲むべき酒をひとり飲む客が一番手強い。生き方をかけて飲む男はど黙って飲む――

フリッパーの歴史から

AMゲームの発展阻害するギャンブル化のルーツ探る

30年代のペイアウト・ピンボール、50年代のバリービンゴ

ピンボールマシン（機）の歴史は、その出現や過渡的なギャンブル機化、そしてギャンブルと明らかに縁を断ち切ってフリッパー・ピンボール機として発展を遂げているところなど、AMゲーム機にとって典型的な発展過程をたどっており、その歴史はまさに、代表的なAMゲーム機の歴史のひとつと言える。

今日フリッパーは、新風営法の下でビンゴ・ピンボール機と同じレベルでそのオペレーションが法的に規制されている。もちろんビンゴ・ピンボール機は、遊技の結果現金を払い出す目的で本来開発されたものであり、ギャンブル機である（米国バリー社製）。従って、新風営法によってビンゴピンボール機が法的に承認された、と見る向きもある。また地方税のひとつ、娯楽施設利用税がピンボール機設置台数に応じて課税される例が、関東地方にある。これもかつての風営七号機「スキルボール」や、ギャンブル機としてのバリー・ビンゴなどと外見が似ているため、と思われる。これらはすべて、フリッパーの受難の過程と見ることができる。

世界初のピンボール機、ゴットリーブ社の「バッフルボール」（1931年1月）

ピンボール機は、木の板に釘を打ちつけ、その間をボールが転がり落ちていく、という簡単な初期の器具から始まり、後に電気で作動するようになり、さまざまなフィーチャーが加えられ、ついにフリッパーが加わったことで、単なるピンボール機から「フリッパー」機へと成長した。もう少し、この過程を追うと次のようになる。

十九世紀中ごろに流行したゲーム器具「バガテル」が、その原型と言われている。釘を打ちつけられた木の板をテーブル上に置き、ボールをキューで突いて遊んでいた。その後「バガテル・改良版」（一八七一年）で、スプリング式プランジャー、回転式ゲート、ベル、受け口、そして傾斜面という重要な要素が加えられた。一八七〇、八〇年代でこれらは家庭用として人気を保ち、九〇年代には硬貨投入口が加えられた（硬貨作動式が出現したわけだが、その目的はもっぱらギャンブルにあった）が成功するに至らなかった。

二十世紀に入ってもさほどの発達を見せなかったが、一九三〇年ごろになって急に発達を開始した。テーブルの上に置く卓上型（カウンタートップ）で、硬貨作動式AMゲーム機として、歴史上初めての成功を納めたのは、米国のD・ゴットリーブ社による「バッフルボール」（一九三一年一月）であり、これが品薄だと見て似たような製品「バリーフー」（三一年十二月）を作ったのがレイ・モロニー（後のバリー社創設者）だった。これら二作とも、当時五万台以上出荷されたとされている。

一九三三年にはハリー・ウィリアムズ（後のウィリアムズ社創設者）が電動式スコアを導入、また三五年にはソレノイドを応用し始めている。こうしたなかでウィリアムズやサム・スターン（シカゴ・コイン社／スターン社創設者）は、ティルト、バンパーなど重要なフィーチャーを生み出した。フリッパーに脚が付けられ、不況下のアメリカ人たちに手近なAMゲーム機として親しまれた。

ところが一九三三年、バリー社はギャンブルを目的にペイアウト式を開発、他社もこれにならった。スコアに基づき金品を提供する方式にしたことにより、ピンボール機はギャンブル機として認められ、長年ピンボール機は米国各地で禁止された。これはフリッパーの歴史のうち、最も取り返しのつかない過程のひとつとなった。

第二次世界大戦が四五年に終るとともに、ウィリアムズ社が活動を開始した。四七年にハリー・マップスが開発したゴットリーブ社「ハンプティ・ダンプティ」で、歴史上初めてフリッパーが採用され、プレイヤーにとって積極的な参加が可能になった（単なるピンボールではなくなった）。

バリー社ビンゴ・ピンボール機（バリービンゴ）の1例、「スーパー・ウォールストリート」。6カード、6コイン制で、ボールが入った番号が並ぶとペイアウトする

五〇年代にはサンバーバンパー、ドロップターゲットなどのフィーチャーが加えられ、七五年ごろまでエレメカのフリッパーが市場を拡大していった。七五年以降は、電子回路によるエレクトロ時代に入り、しゃべるフリッパーが七九年に登場（ウィリアムズ社「グーガー」）した。マルチボール、マルチレベル式も盛んになったが、これらは三〇年代からすでにあったアイデアである。

世界初のフリッパー（ピンボール機）、ゴットリーブ社の「ハンプティ・ダンプティ」（1947年）

この間、フリッパーが解禁された。ニューヨーク市では三十四年ぶりに解禁（七六年）、シカゴ市では二十五年ぶりの解禁（七七年）で、フリッパーはギャンブル機でないことが当局によってやっと承認された。しかしこれは、AM機オペレーターたちによる長年の努力の成果であることを見失うべきではない。

ヨーロッパでは、フリッパーはもっぱら米国製を輸入するだけだったが、欧州のフリッパーファンは多く、こうした市場を見て欧州のメーカーがイタリアやスペインなどで現われている。欧州では一般にフリッパーに対する法的規制がない。

しかし英国ではゲーミングアクト（賭博法、一九六八年）により、フリッパーはビンゴと同等に扱われることになった。これに対し英国の業者団体であるBACTAは長年にわたり当局と闘っている。八一年、「ピンボール」ではなく「ノベリティ」（エレメカのアーケードゲーム機）として分類、ビンゴと区別するのに成功したが、まだ過渡的であり、全面解決が望まれている。

JUNE 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	8.38
2	2	エースアタッカー（セガ社） Ace Attacker (Sega)	8.07
3	–	ベラボーマン（ナムコ） Beraboh-Man (Namco)	7.38
4	–	P－47（ジャレコ） P-47 (Jaleco)	7.27
5	6	上海（サン電子） Shanghai (Sun Electronics)	6.69
6	3	アサルト（ナムコ） Assault (Namco)	6.48
7	5	グラディウス II（コナミ） Vulcan Venture (Konami)	6.17
8	–	ファイティングサッカー（ＳＮＫ） Fighting Soccer (SNK)	5.88
9	10	究極タイガー（タイトー） Twin Cobra (Taito)	5.58
10	8	ドラゴンニンジャ（データイースト） Bad Dudes vs Dragonninja (Data East)	5.39
11	–	レイメイズ（タイトー） Raimais (Taito)	5.38
12	7	ツインイーグル（タイトー） Twin Eagle (Taito)	5.37
13	11	火激（タイトー） Kageki (Taito)	5.22
14	13	アール・タイプ（アイレム） R-Type (Irem)	5.19
15	9	ヘビーバレル（データイースト） Heavy Barrel (Data East)	5.17
16	4	Ｆ１ドリーム（カプコン） F-1 Dream (Capcom)	5.13
17	15	ギャラガ88（ナムコ） Garaga 88 (Namco)	5.00
18	12	ストリート・ファイター（カプコン） Street Fighter (Capcom)	4.86
19	20	ソニックブーム（セガ社） Sonic Boom (Sega)	4.78
20	21	Dr. トッペル探検隊（タイトー） Dr. Toppel (Taito)	4.58
21	16	ポケットギャル（データイースト） Pocket Gal (Data East)	4.55
22	14	カウンターラン（日本システム／セガ社） Counter Run (Nihon System/Sega)	4.50
23	23	飛翔鮫（タイトー） Sky Shark [Flying Shark] (Taito)	4.43
24	31	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	4.40
25	17	ビジランテ（アイレム） Vigilante (Irem)	4.28

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.10
2	2	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	8.63
3	3	コンチネンタル・サーカス（タイトー） Continental Circus (Taito)	8.38
4	4	ホットロッド（ジョイタイプ）（セガ社） Hot-Rod (Joy) (Sega)	8.20
5	5	ギャラクシーフォース（スーパーＤＸ）（セガ社） Galaxy Force (Super Deluxe) (Sega)	7.54
6	6	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	7.33
7	8	フルスロットル（タイトー） Full Throttle [Top Speed] (Taito)	7.32
8	7	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	7.10
9	10	ニンジャウォリアーズ（タイトー） Ninja Warriors (Taito)	7.07
10	9	オペレーションウルフ（タイトー） Operation Wolf (Taito)	6.87
11	13	ヘビーウェイト・チャンプ（セガ社） Heavyweight Champ (Sega)	6.82
12	15	ウェック ル・マン24（スピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Spin) (Konami)	6.63
13	11	アフターバーナー（コマンダー）（セガ社） After Burner (Commander) (Sega)	6.57
14	12	ミッドナイト・ランディング（タイトー） Midnight Landing (Taito)	6.18
15	16	スーパーハングオン（ライドオン）（セガ社） Super Hang-On (Ride On) (Sega)	5.67

■麻雀ゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	麻雀学園（ユウガ） Mahjong Academy* (Yuga)	7.60
2	2	熱局雀士・東日本編（ビデオシステム） Nekkyoku Janshi-East Japan* (Video System)	6.15
3	3	放浪記症（ホームデータ） Horoki Okite* (Home Data)	5.80
4	4	スーパーリアル麻雀 PII（セタ／タイトー） Super Real Mahjong Part II* (Seta/Taito)	5.05
5	8	お嬢さん（日本物産） Tokyo Ladies* (Nichibutsu)	4.57

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	レーザーウォー（データイースト） Laser War (Data East)	6.00
2	3	ファイア（ウィリアムズ） Fire (Williams)	5.86
3	2	シークレットサービス（データイースト） Secret Service (Data East)	5.25
4	4	Ｆ－14 トムキャット（ウィリアムズ） F-14 Tomcat (Williams)	5.01
5	5	ロストワールド（バリー） Lost World (Bally)	5.00

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

1988年6月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ダブルドラゴン（タイトー）	9.24
2	オペレーションウルフ（タイトー）	9.01
3	ヘビーバレル（データイースト）	8.64
4	サンダーブレード（セガ社）	8.60
5	アフターバーナー（セガ社）	8.22
6	クォーターバック（レーランド）	8.07
7	アウトラン（セガ社）	8.00
8	ローリングサンダー（ナムコ／アタリ）	7.89
9	ゲリラウォー〔ゲバラ〕（ＳＮＫ）	7.88
10	テクモボウル（テクモ）	7.85
11	ロードブラスターズ（アタリ）	7.77
12	スーパースプリント（アタリ）	7.77
13	スーパーコントラ〔スーパー魂斗羅〕（コナミ）	7.75
14	スーパーハングオン（セガ社）	7.70
15	ストリートファイター（カプコン）	7.65
16	720°〔スケートボード〕（アタリ）	7.58
17	トップスピード〔フルスロットル〕（タイトー／ロムスター）	7.27
18	ビジランテ（アイレム／データイースト）	7.20
19	エンデューロレーサー（セガ社）	7.19
20	ハングオン（セガ社）	7.10
21	ザイボット（アタリ）	6.97
22	アール・タイプ（アイレム／任天堂）	6.95
23	スピードバギー〔バギーボーイ〕（辰巳／データイースト）	6.87
24	イカリ・ウォリアーズ〔怒〕（ＳＮＫ／トレードウェスト）	6.82
25	コントラ〔魂斗羅〕（コナミ）	6.54

ベスト・ニューアップライト

	機種名（メーカー名）	評価
1	ニンジャウォリアーズ（タイトー／ロムスター）	8.44
2	ビンジケーターズ（アタリ）	8.00
3	バイパー（レーランド）	7.57

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	シノビ〔忍〕（セガ社）	8.96
2	ツィンイーグル（タイトー）	8.35
3	ツィンコブラ〔究極タイガー〕（タイトー／ロムスター）	8.23
4	カゲキ〔火激〕（タイトー／ロムスター）	8.13
5	カプコン・ボウリング（カプコン）	7.83
6	シルクワーム（テクモ）	7.77
7	チャンピオンシップ・スプリント（アタリ）	7.75
8	ロードブラスターズ（アタリ）	7.74
9	ラスタンサーガ（タイトー）	7.48
10	サンダーケード〔特殊部隊ＵＡＧ〕（タイトー／ロムスター）	7.23
11	パイロス〔ワードナの森〕（タイトー）	7.22
12	エージャックス(コナミ)	7.17
13	タイムソルジャー〔バトルフィールド〕（ＳＮＫ／ロムスター）	7.02
14	ペーパーボーイ（アタリ）	6.90
15	スカイシャーク〔飛翔鮫〕（タイトー／ロムスター）	6.88
16	ポールポジション II（ナムコ／アタリ）	6.79
17	バブルボブル（タイトー／ロムスター）	6.76
18	１９４３（カプコン）	6.72
19	リー・トレビノ・ファイティングゴルフ（ＳＮＫ）	6.67
20	ベースボール・シリーズII（レーランド）	6.61

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	サイクロン（ウィリアムズ）	9.25
2	ピン・ボット（ウィリアムズ）	8.53
3	スペースステーション（ウィリアムズ）	7.81
4	ハイスピード（ウィリアムズ）	7.79
5	シークレット・サービス（データイースト）	7.72
6	レーザーウォー（データイースト）	7.40
7	T-X セクター（ゴットリーブ／プリミア）	7.29

 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Capcom & Data East Host Joint Meeting

Capcom USA Inc., CA, and Data East USA Inc., CA, held the first of their joint distributors meeting in the suburbs of Atlantic City, NJ., U.S.A. At the meeting held May 13–15, Capcom unveiled the first of its mother board system to the American distributors, prior to unveiling it in Japan. This is due to the successful development and mass production of two chips ASIC (Application Specific IC) that functions like a 12 PC board, explained Kenzo Tsujimoto, Capcom of Osaka, Japan.

The current joint distributors meeting was held to prevent their distributors from taking much of their time, without holding such meetings respectively. If distributors participate in it, they can obtain same results as those obtainable from participating in two meetings – this is the idea that has led to the current joint meeting. It was attended by distributors not merely from the U.S. and Canadian (North American) markets, but also from European markets (one each from the U.K. and West Germany).

On May 13, all participants gathered Seaview Golf Resort, NJ, and at night a cocktail/dinner party was held. In the morning of May 14, Robert Lloyd, president of Data East USA, explained about the company's coin-op games. He said that a video game called "Dragon Ninja" in Japan will be shipped in the U.S. under the name of "Bad Dudes" (dedicated upright). The company also exhibited the video "Heavy Barrel" which is already on the market.

At the joint distributors meeting; Bob Llord, Data East USA (above) and Bill Cravens, Capcom USA (below)

Then, a meeting for explaining Capcom games has held by Capcom USA, and Bill Cravens, director of sales & marketing, undertook the explanation of new games, "Last Dual" (PC board kit), "Forgotten World" (dedicated) and "Red Storm" (PC board kit). As "Last Dual", among others, will be shipped simultaneously in Japan and the U.S., and the other games will be shipped preferentially in the American market.

"Forgotten World" is the first video game using "super chip" which Capcom will market, at first, as a dedicated type so that it can respond to new games that are replaceable. In Japan, this "super chip" mother board system will be unveiled on June 24 at the Tokyo Hilton Hotel and on June 27 at the Osaka Hilton Hotel.

The other Capcom videos are available, including "Capcom Bowling" (a game developed by an American software house) that is already being shipped (though it is not shipped in Japan). "F-1 Dream" was licensed to Romstar Inc. for US market.

The highlight of this joint distributors meeting may have been a golf tournament held in the afternoon of May 14. As a result of the tournament, Steve Walton, VP of sales & marketing, Data East USA, recorded the best score – one over total 73 – winning the championship. In the morning of May 15, after having a breakfast, the meeting participants returned home.

Taito Reformed Its Organization

Recently, Taito Corp., Tokyo, has reformed its organization. As a result, it was decided that Keisuke Hasegawa, president, also service as manager of overseas division, and Masamichi Oue, senior managing director, also serve as manager of general operations administrative division (new post). Minoru Suzuki, director responsible for sales, Katsuhiko Tanabe, director responsible for games operation, and Seizo Matsudaka, director responsible for consumer products, basically remain the same, but the post names have changed a little.

According to Taito, under the new organization, manager of general operations division (Tanabe) and manager of general sales division (Suzuki) will report to manager of general operations administrative division (Oue). At the operations division four managers are covering four areas of Japan, respectively. At the sales division there are three managers responsible for coin-op games (in the main), consumer products, etc.

The conventional international trade section has developed into the overseas division with an expanded capacity. The conventional merchandising department, undertaking purchases of games from other companies, has been renamed "materials department". At Taito, the "marketing department" was newly established as the first of such department undertaking publicity of products.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Technostar Joined To Coreland

N. Yasuda

Technostar Co., Ltd., one of video game manufacturers, has recently been purchased by Coreland Technology Inc., Tokyo, and Norio Yasuda, former president of Technostar, was appointed executive director responsible for research and development (R & D) of Coreland Technology. Since there is already an executive director responsible for development, Coreland now has two such directors.

Yasuda was once manager responsible for R&D of Sega Enterprises. About two years ago he left Sega and established Technostar. He is said to have developed several early games of Sega's simulation videos. After his independence, he also joined R&D of Konami's "Wec Le Man 24". Meanwhile, Coreland Technology is engaged in developing a variety of videos, including the latest video "Cyber Tank" whose development remains yet to be completed.

Kiyoshi Matsuda, Coreland Technology, is actively engaged in videos development. Yasuda's participation will put spurs to its marketing.

Tecmo Moves To New Head Office Bldg.

Recently, Tecmo Ltd., Tokyo, has completed construction of its new head office buildings, and commenced operations there from May 23. Located in the central part of Tokyo, and close to Taito head office, it has 7 stories above and 2 under the ground.

The company is not merely a manufacturer of coin-op videos, but also an operator of coin-op games. It is also a manufacturer of Nintendo's "Fami-Com" soft. Although almost none of the company's coin-op video "Tecmo Bowl" has been shipped in Japan, several hundreds complete has been exported. Its PC board kit "Silk Worm" is stably popular. The new address is as follows:

Tecmo Ltd., 1-34, 4-chome, Kudan-Kita, Chiyodaku, Tokyo 102
phone: 03-222-7630
faxphone: 03-222-7629

GO-800 オリジナルマルチ筐体

- 2種類のゲーム収納可能。（切り替えスイッチ）
- 縦・横モニターローリング方式。
- コントロールパネルワンタッチはめ込み式。

※麻雀ゲームにも対応可能（別売）

●仕様

使用電源	AC100V±10V (50/60Hz)
使用電力	105W
寸　法	20インチラバータイプ 幅630m/m 奥行815m/m 高さ1,395m/m
重　量	98kg

※仕様の一部を予告なく変更する場合があります。

- ご希望に応じて貴社名が記入できます。
  正面と側面2ヶ所（別途料金）

コナミ株式会社

本　社	〒101	東京都千代田区神田神保町3丁目25番地	TEL. 03(264)5678
(サービスセンター)大阪支店	〒561	大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号	TEL. 06(334)0335
(サービスセンター)札幌営業所	〒060	北海道札幌市中央区北一条西5丁目2番9号	TEL.011(232)3778
福岡営業所	〒810	福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号	TEL.092(715)2367